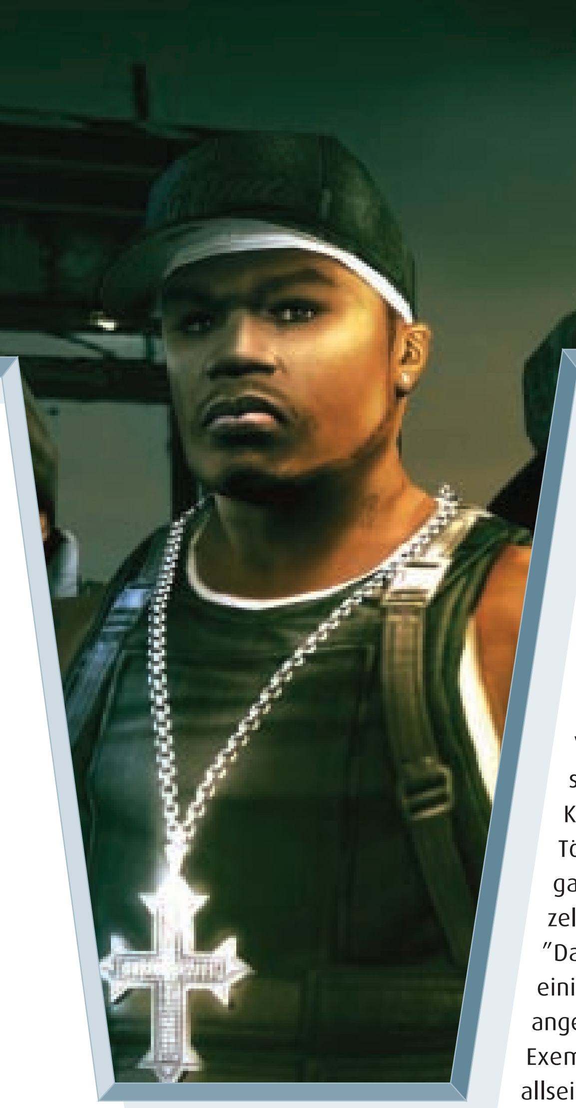

7
2005
PLAYSTATION 2 · XBOX · GAMECUBE · GBA · PSP · DS
Ausgabe 141
€ 3,99
Österreich € 4,60 / Schweiz sfr 8,00 /
BeNeLux € 4,70 / Italien,Spanien,Portugal (cont.) € 5,40
MAN!AC
MAN!AC DVD
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
Jetzt nur 3,99 € mit DVD
PS3 · XBOX 360
NINTENDO REVOLUTION
24 Seiten über die neuen Konsolen: Alle Fakten, die besten Spiele
QUAKE 4
Mörderische SciFi-Schlacht
NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Tuning-Raser mit Edel-Optik
ZELDA TWILIGHT PRINCESS
Gespielt: Links Gamecube-Finale im Detail
PERFECT DARK ZERO
Exklusiver Entwickler-Besuch: Wir haben den ersten Ego-Shooter für Xbox 360 angespielt
Exklusiv!
DVD
148 Minuten Laufzeit ab 16 – unzensiert
Tekken 5
XXL-Test: Das beste Beat'em-Up für Playstation 2
Medal of Honor European Assault
Test: Packende Weltkriegs-Action
Mortal Kombat Shaolin Monks
Preview: Der Abenteuer-Prügler angespielt
Onimusha 4
Trailer: Über 4 Minuten Samurai-Action
Über 110 Spielevideos: u.a. Tomb Raider Legend, Burnout Revenge, Far Cry Instincts, Star Wars Episode 3
Extended: Neo Geo
• RETRO
• NEXTGEN
HEFT IM HEFT!
16

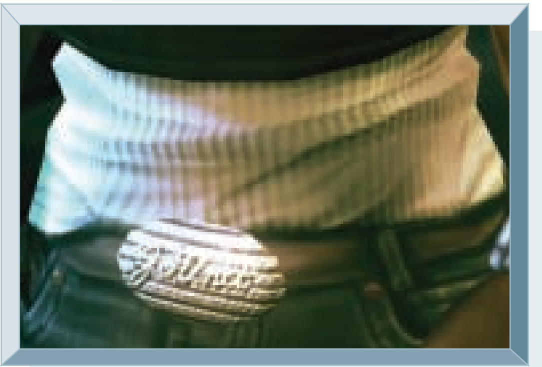


GEWALT(TÄT)IG

Es gibt ein Ereignis in der Videospielbranche, dem Hersteller, Händler, Medien sowie Konsumenten jedes Jahr gleichermaßen entgegenfiebern: die E3-Messe in Los Angeles. Auch dieses Jahr ging es in den Hallen des L.A. Convention Center wieder um Pixel, Polygone und Premieren (siehe Messebericht ab Seite 8). Neben positiven Impulsen dank neuer Konsolen, hochauflösenden HDTV-Welten sowie kabellosem Multiplayer-Spielspaß setzte die interaktive Show der Superlative einen für unseren Geschmack unnötigen wie fragwürdigen Trend.

Viele der vorgestellten Titel legten ein Gewaltniveau an den Tag, dass es selbst den abgebrühten MAN!ACs mulmig wurde. Auf die virtuelle Kameralinse spritzendes Blut, durch die Gegend fliegende Körperteile, Tötungsanimationen auf "Manhunt"-Niveau und üble Hinrichtungsszenen gab's aller Orten zu 'bestaunen' – meist inbrünstig präsentiert und zelebriert von den Entwicklern beziehungsweise Produzenten der Spiele. "Das haben wir in den letzten Jahren auch schon gesehen", mögen jetzt einige sagen. Stimmt, aber die Verquickung dieser Inhalte mit der gerade angesagten Jugendkultur ist neu.

Exemplarisch hierfür steht "50 Cent: Bulletproof": Untermalt von seinen allseits bekannten und beliebten Songs mischt Hip-Hop-Star 50 Cent die New Yorker Unterwelt gnadenlos auf. Bei 25 freispielbaren Finishing Moves bleibt kein Feind ganz und kein Jugendschützer-Auge trocken, Auftritte der Musikergrößen Eminem sowie Dr. Dre verleihen dem blutigen Gemetzel weitere Prominenz. Während das Töten auf dem Bildschirm in dem beschlagnahmten "Manhunt" eine gewisse Surrealität ausstrahlt, verkommt in "50 Cent: Bulletproof" das Köpfe wegballern und Messer in den Hals rammen zum coolen, hippen Fernseh-Event. Um es mal frontal mit den Worten diverser 'seriöser' TV-Reportage-Magazine zu formulieren: Das ist Morden im ästhetischen MTV-Popkultur-Gewand. Verschärft wird die Angelegenheit durch die Tatsache, dass prominente Jugendidole für einen garantierten Millionen-Seller sorgen, "50 Cent: Bulletproof" voraussichtlich also zum geringsten Teil in die Hände von Erwachsenen wandert.



"50 Cent: Bulletproof" (Vivendi Universal, 2005)

Wir wollen uns hier nicht als Moralapostel aufspielen oder als Hüter des guten Geschmacks profilieren – ein gute Portion Selbstkritik und -reflexion stünde einigen Entwicklern respektive Software-Herstellern jedoch gut zu Gesicht. Trotz dieser kritischen Untertöne nun viel Spaß mit den Messeneuheiten und den unzähligen spielerischen Highlights!

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 8. Juli 2005. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Die Mega-Messe E3 2005 ist vorüber, neue Konsolen und vielversprechende Spiele stehen vor der Tür.

Wir möchten wissen, wie die Monster-Show bei Euch ankam. Wurden alle Eure Erwartungen erfüllt oder sogar übertroffen? Oder seid Ihr von dem NextGen-Trara abgeschreckt, weil die aktuellen Konsolen in den Hintergrund rücken?

MAN!AC-MEINUNG NR. 33

- (A) PS3, Xbox 360, Revolution: Meine kühnsten Träume wurden mit der E3 2005 übertroffen.
- (B) Business as usual: Meine Erwartungen wurden großteils erfüllt.
- (C) Ich bin enttäuscht: zu viel Next-Generation-Hype, zu wenig Akzente für meine aktuellen Systeme.

Ich besitze

○ PS2 ○ Xbox ○ NGC ○ GBA ○ DS

Ich kaufe mir

○ PSP ○ Xbox 360



Dank Peter Jackson ein Kinoblockbuster, dank "Rayman"-Erfinder ein Konsolen-Highlight: King Kong.



Wir durften als einziges deutsches Magazin die heiligen Hallen von Rare betreten und Perfect Dark Zero Probe spielen.

E3 2005

PREVIEWS

KURZ-PREVIEWS

HANDHELD-PREVIEWS

AKTUELL

SERVICE

RUBRIKEN

INHALT

PAL-TESTS

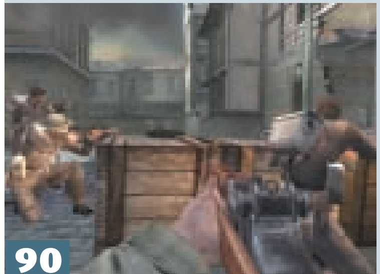
IMPORT-TESTS

HANDHELD-TESTS

MAN!AC EXTENDED

100 Das Ende der Menschheit naht: Wir prüfen, ob unser unweigerlicher Untergang dank **Destroy All Humans!** zumindest spaßig ausfällt.

92 Konkurrenz für die nächtlichen Tuning-Raser? Das lange verzögerte **Juiced** endlich im Test.



Zurück an die Front: **Medal of Honor: European Assault** sorgt auf allen drei Systemen für Weltkriegs-Action.



Gestorben wird immer, selbst in der Konsolenwelt: **Das Spiel mit dem Tod** wagt einen Exkurs in das virtuelle Jenseits.

MAN!AC DVD

MAN!AC DVD 07/2005

Onimusha Dawn of Dreams

• 111 Spiele als Video
• 148 Minuten Laufzeit

Gizmondo-Handheld · Donkey Konga 2
Mortal Kombat Shaolin Monks · 24 - Das Spiel
Star Wars Episode 3: Die Rache der Sith
Medal of Honor: European Assault
Destroy all Humans

Wir zeigen Euch die ersten Spielszenen!

Tekken 5

Die langersehnte Beat'em-Up-Hoffnung im ausführlichen Test

MAN!AC Extended:
Neo Geo
Screen-Fun
Spiel-Film – The Goonies
SNK Werbespots

Far Cry Instincts
Erstes Video der Konsolen-Fassung

Tekken 5

Neue Referenz oder lauer Aufguss? In unserem DVD-Test treffen geballte Fäuste aufeinander.

GIZMONDO HANDHELD

Kann das schicke Handheld in DS- und PSP-Gefilden wildern? Wir schauen uns Funktionen und Spiele genau an.



STAR WARS EPISODE 3: Die Rache der Sith

Sith happens! Wir erklären Euch im Spielvideo, warum die Entwickler von der Macht verlassen wurden.

Probleme mit der DVD?
Die MAN!AC-DVD läuft nicht oder fehlt?
Dann schreibt eine E-Mail an:
dvd@maniac.de



Extended: Neo Geo

Wertvolle Spieleperlen für SNKs Edelkonsole



über 110 Spiele als Video, 148 Minuten Laufzeit

Special:
Gizmondo

Trailer:
24 – Das Spiel
Conker – Live & Reloaded
Far Cry Instincts
Burnout Revenge
187 Ride or Die
Onimusha – Dawn of Dreams
Jak X
Tomb Raider Legend
SSX On Tour
James Bond 007:
Liebesgrüße aus Moskau
Namco X Capcom
Genji
Grandia 3
Alan Wake
Rengoku: The Tower of Purgatory
Black Hawk Down
Getting Up

Previews:
Mortal Kombat Shaolin Monks
Rise of the Kasai
Midway Arcade Treasures 3
FIFA Soccer (PSP)
NBA Street Showdown (PSP)
Darkstalkers Chronicle:
The Chaos Tower (PSP)

Tests:
Tekken 5
Medal of Honor: European Assault
Star Wars Episode 3:
Die Rache der Sith
Destroy All Humans!
Donkey Konga 2
Cold Winter
Pariah
Close Combat: First to Fight
Juiced
Moto GP 4
TT Superbikes
Psychonauts (Import)
Shining Tears (Import)

Tests:
Stella Deus (Import)
Metal Slug 5 (Import)
Raze's Hell (Import)
Pac-Pix (DS)
Ridge Racer DS (DS)
Yoshi Touch & Go (DS)

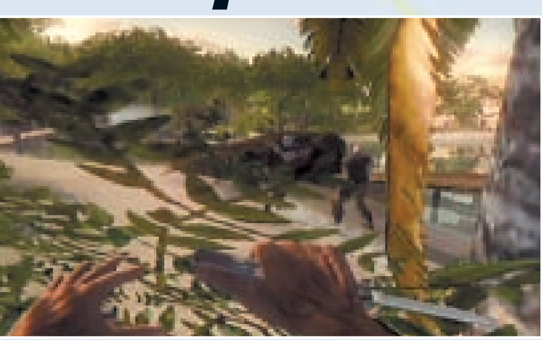
Test Short Cuts:
Powerdrome
King of Fighters 2002
Psikyo Shooting Collection 3 (Import)
Giga Wing Generations (Import)
Animaniacs – The Great Edgar Hunt
Roland Garros 2005
Greg Hastings' Tournament Paintball
Gotcha!
Alien Hominid

Extended:
Retro: SNK Neo Geo
Screen-Fun
Spiel-Film – The Goonies
SNK Werbespots

AnyMAN!AC:
Retro-Sports

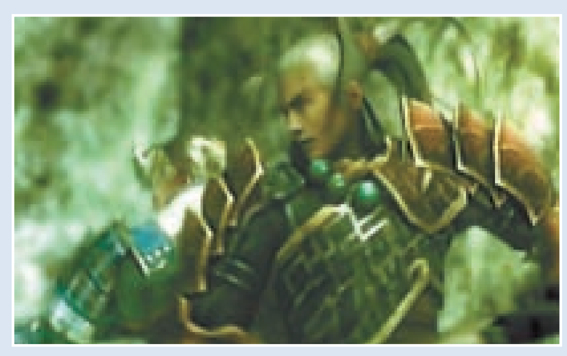
Credits / Outtakes

Far Cry Instincts



Onimusha
Dawn of Dreams

Die fetten Video-Trailer von "Onimusha" und "Far Cry" zeigen fantastische Rendersequenzen und allererste Spieleindrücke.



Medal of Honor: European Assault

Auf DVD nehmen wir die neueste Episode der langlebigen Weltkriegs-Ballerei unter die Lupe.





ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Krieg der Konsolen-Welten: Sony, Microsoft sowie Nintendo rüsten auf im Kampf um die beste Hardware und vergessen dabei spielerische Highlights für die aktuelle Generation.

Messe-Trends der E3 2005


WiFi
Ob PSP, Nintendo DS oder Next-Gen – alle Hersteller setzten auf kabellosen Spielspaß.


HDTV
Scharf, schärfer – HDTV. Die Zocker-Zukunft gehört der hochauflösenden Optik.


Schlange stehen
Viele Messe-Highlights bekam man nur in separaten Show-Rooms mit ellenlangen Warteschlangen davor zu sehen.


Sega
Der Traditionshersteller überraschte mit einem ungewöhnlich starken Software-Line-up.


PS3, Xbox 360, Revolution
Dreh- und Angelpunkt der diesjährigen Messe waren die neuen Konsolen samt Spieleangebot.


Mut zur Brutalität
Vom Ego-Shooter bis zum Action-Adventure stand explizite Gewaltdarstellung im Vordergrund.


PS2, Xbox, Gamecube
Im Schatten der Berichterstattung für die kommenden Konsolen enttäuschte das Spieleaufgebot für die aktuelle Hardware-Generation.


Phantom
Während sich Sony, Microsoft und Nintendo auf dem Vormarsch befinden, machte sich Infinium Labs mit seiner PC-Konsole Phantom rar.

Weltkriegs-Shooter
Die Zeit der historischen Ballerspiele neigt sich dem Ende entgegen.


Verköstigungs-Notstand
Kein Herz für hungrige Redakteure: Die Hersteller knauserten bei Gesprächsterminen mit Häppchen und Schnittchen.

Eine Messe der Superlative: Rekordverdächtige 70.000 Besucher strömten dieses Jahr auf die weltgrößte Videospielmesse. Journalisten, Händler und Spielefreaks konnten aber nicht nur Trends, Babes und Games begutachten, sondern sahen auch ihre kühnsten Hardware-Träume erfüllt. Während Microsoft bereits Tage zuvor die nächste Xbox-Generation auf MTV frenetisch bejubelte, ließ Sony stilvoll die PS3-Bombe bei der hauseigenen Presse-Konferenz platzen. Als letzter im Bunde schloss sich Nintendo dem Konsolen-Triumvirat an und präsentierte seine eigene, kleine Hardware-Revolution. Passend zu den Premieren im Vorfeld begann auch der erste Messetag mit einem Paukenschlag – allerdings der unfreiwilligen Art: So legte ein Stromausfall Teile der West Hall sowie das Business-Center für Stunden lahm. Wer sich nicht schon am Vorabend registriert hatte, musste lange Wartezeiten an den eilig errichteten Anmeldestationen hinnehmen.



Gewinner und Verlierer

Schlange stehen war ohnehin ein Motto der Messe, die außer den drei neuen Konsolen kaum Überraschendes zu bieten hatte. Wer einen Blick auf die kommenden Highlights erhaschen wollte, musste geduldig vor abgeschotteten Vorführräumen ausharren. Auch die Sympathien waren längst aufgeteilt: Sony gelang es mit beeindruckenden, aber kaum aussagekräftigen PS3-Videos das Publikum zu fesseln. Zwar konnte Microsoft spielbare Xbox-360-Titel vorweisen, Begeisterungsstürme blieben jedoch aus. Wohl deshalb, weil die E3-Hardware nur ein Drittel der finalen Leistungsstärke der Konsole repräsentierte. Wer Mitleid mit dem Konzern aus Redmond bekam, tat gut daran, es sich bis zur Nintendo-Konferenz aufzusparen. Aufgrund nebulöser Andeutungen und eines Gehäuse-Prototypen zum Nintendo Revolution geriet der Traditionshersteller zum Verlierer der Messe.

Fragwürdige Trends

So erbittert sich die Rivalen hinsichtlich der Leistungsfähigkeit ihrer NextGen-Hardware bekämpften, in einem Punkt war man sich einig: Mit den neuen Konsolen sollen vor allem Gelegenheitsspieler stärker angesprochen werden. Simple Party- und Musikspiele standen bei vielen Herstellern daher ganz oben auf der Line-up-Liste. Während Sony die Eye-Toy-Möglichkeiten bei der PS3 weiter ausbauen will, lässt Microsoft den Spieler zum Zweck der Personalisierung von der Xbox 360 'scannen'. Ein



INHALT

Da strahlt der Chefredakteur: Olli konnte die Xbox 360 erstmals in die Hand nehmen.

Bunkerbau: Die Hersteller übertrafen sich mit ihren stilvollen Standaufbauten wieder selbst.

automatisch erstelltes Profil soll die Spiele den individuellen Zock-Gewohnheiten anpassen.
Im krassen Gegensatz stand dazu das zweite Motto der Messe: brutal um jeden Preis. Wohin der Blick auch fiel, sah man makabre Tötungsarten, plakative Hinrichtungsszenen und explizite Gewaltausübung. Ein Trend, dem hierzulande nicht jeder frohlockend entgegensieht. Passend zum Kontext erlebten die schon abgeschriebenen Zombies eine Renaissance. Renn- und Retro-Spiele schienen dagegen so gut wie abgemeldet. Apropos abgemeldet: Das Software-Line-up für die aktuelle Konsolengeneration ließ sehr zu wünschen übrig. Sony glänzte mit Abwesenheit von Killer-Applikationen für die PS2, Microsoft konzentrierte sich fast vollständig auf die im Winter erscheinende Xbox 360 und Nintendo flüchtete sich – wer mag es ihnen verdenken – in kabellose Handheld-Gefilde. Welche Highlights die Messe dennoch zu bieten hatte, lest Ihr auf den folgenden 40 Seiten. *jw*

Fleischbeschau deluxe: Auch dieses Jahr gab es wieder viel nackte Haut zu bestaunen. So räkelten sich am "Singles 2"-Stand Messe-Hostessen lasziv auf den Betten (rechts oben) während "Hulk" (links) im minimalistischen Outfit beworben wurde. Das rothaarige Trio rechts läuft nicht etwa für Arcor Werbung, sondern preist Zubehör der Marke Nyko an.



Bei der dritten Playstation stechen zuerst die nach außen gewölbten Seiten und der neu designte Schriftzug ins Auge.

Speicherkarten

Hinter der Klappe verstecken sich Slots für Memory Stick, SD- und Compact-Flash-Karten.

2 x HDMI

Zukunftsträchtig: Die beiden HDMI-Anschlüsse sind für die digitale Bildausgabe zuständig und via Adapter kompatibel zu DVI.

1 x Multi-AV

Wie schon bei den Vorgängern kommt eine analoge AV-Buchse für RGB-, YUV-, S-Video- und FBAS-Signale zum Einsatz.

Optischer Soundausgang

Wie in der PS2 darf auch der digitale optische Soundausgang für 5.1-Sound nicht fehlen.

Strom-versorgung

Nichts Neues: In der PS2 kommt ein internes Netzteil zum Einsatz.

6 x USB 2.0

Zwei USB-Anschlüsse für diverse Peripherien werden von vier USB-Ports an der Vorderseite ergänzt.

3 x Ethernet

Verbindung satt: Drei Netzwerkbuchsen mit verschiedenen Bandbreiten finden sich an der Rückseite.

Controller

Während die Playstation 3 in einem dezent konservativen Design daher kommt, wagten sich die Sony-Macher bei der Pad-Gestaltung weit vor. Die Form eines Bumerangs erfüllt vielleicht Design-Vorgaben, wie ergonomisch der kabellose Controller aber in der Hand liegt, ließ sich vor Ort nicht überprüfen. Die Button-Anordnung und -Anzahl gleicht zwar den Vorgängern, jedoch sind die Griffhörner sehr mächtig geraten. Scheinbar droht Platzmangel im Inneren – schließlich wollen Rumblemotoren, Bluetooth-Sender und Akku untergebracht werden. Laut Playstation-Erfinder Ken Kutaragi wird das finale Pad-Design aber noch geändert.

Tradition verpflichtet: Die erste Playstation übernahm in kürzester Zeit den ersten Platz bei Heimkonsolen. Ebenso katapultierte sich die PS2 in die Herzen der Zocker. Auf ihrer E3-Pressekonferenz enthüllte der Walkman-Erfinder die langersehnte dritte Playstation-Generation, die das schwere Erbe antreten wird.

Das Gerät

Auf den ersten Blick fallen die gewölbten Seitenflächen der Playstation 3 ins Auge – böse Zungen sprechen von einem Brotkasten. Dennoch: Beim Äußeren der Konsole ließ sich Sony auf keine Experimente ein und entwickelte das PS2-Design weiter. Ganz anders im Inneren: Der

Playstation 3

Die Playstation-Ära wird fortgesetzt: Sonys Erfolgskonsole geht mit Hightech in die dritte Generation.

CD-, DVD- und Blu-ray-Medien werden von einem Slot-In-Laufwerk aufgenommen.

in Zusammenarbeit mit IBM und Toshiba entwickelte Cell-Prozessor will in Sachen Rechenleistung und Chip-Architektur neue Maßstäbe setzen (siehe auch Next Level in Ausgabe 04/05). Daneben stattete Sony die PS3 mit einem potenten Grafikchip von nVidia aus. Zusammen sollen die Bauteile eine Rechenleistung von bis zu 2 TeraFLOPS erreichen. Damit ist die neue Playstation doppelt so schnell wie die Xbox 360.

Blaue Strahlen

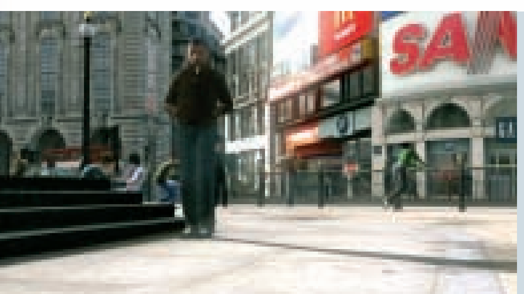
Nicht überraschend: Beim Laufwerk setzt Sony auf das hauseigene Blu-ray-Format, das mit HD-DVD um die Nachfolge der DVD buhlt (siehe Next Level, Seite 68). Spiele finden auf Blu-ray-Discs (kurz BD) mit 54 GB für eine doppelschichtige Seite ihren Weg in den Laufwerkschacht. Hier erhalten nicht nur aufwändigste Spiele Platz, sondern auch Filme in High-Definition-Auflösung. Bleibt zu hoffen, dass beim verwendeten Slot-in-Laufwerk keine Abspielprobleme aufgrund der empfindlichen Oberfläche von BD-ROMs auftreten. Neben gängigen Speicherkarten lässt sich am Gerät eine optionale Festplatte anschließen. Features wie kabellose Controller (per Bluetooth), kabelloses Netzwerk (WLAN) sowie Online-Anbindung gehören dabei schon zum NextGen-Standard.

Grafikwunder

Der Grafik-Chip ‘Reality Synthesizer’, kurz RSX, bietet die zweifache Rechenleistung einer GeForce-6800-Ultra-Karte. nVidias Wunderteil mit 550MHz Taktung ermöglicht High Dynamic Range Rendering (HDR) mit einer Rechentiefe von 128 Bit. Mehrlagige Texturschichten für realistische Hautdarstellung und detailreiche Bodenoberflächen lassen sich so flüssig darstellen. Die ”Unreal 3”-Engine (siehe Next Level in Ausgabe 09/04) läuft auf der PS3 problemlos. Ebenso wurde bei der Bildschirmauflösung vorgedacht: HDTV-Modi bis zu 1080p (1920 x 1080 Pixel) in progressiver Darstellung sind zukunftsweisend – auch wenn es noch kaum



PS3 Schick: Die Playstation 3 wurde in drei Farben vorgestellt.



Realistische Beleuchtung und Schatten wie hier beim “Getaway”-Demo sorgen für stimmige Umgebungen.

Technische Daten

Prozessor
Cell-Chip von IBM, Sony und Toshiba auf PowerPC basierend
3,2 GHz Taktung
512 KB L2 Cache
7x SPEs (Sub-Prozessoren) mit 256KB SRAM
1x SPE als Backup
35 GByte/s Bandbreite
ca. 2 TeraFLOPS Rechenleistung
(zum Vergleich: Ein PC mit Pentium 4 Prozessor erreicht bei 3 GHz ca. 0,008 TeraFLOPS)

Hauptspeicher
256 MByte XDR-RAM
3,2 GHz Taktung
25,6 GB/s Bandbreite

Grafik
Reality Synthesizer (RSX) von nVidia
550 MHz Taktung
300 Millionen Transistoren
100 Milliarden Shader-Operationen/s

Grafikspeicher
256 MByte GDDR3-VRAM
700 MHz Taktung

Bildschirmauflösung
1080p, 1080i
(1920 x 1080 Progressive und Interlaced)
720p (1280 x 720 Progressive)
480p, 480i
(720 x 480 Progressive und Interlaced)

Sound
Dolby Digital 5.1, DTS, LPCM

Weitere Features
BD-ROM-Lauwerk (Blu-ray)
Abwärtskompatibel zu PSone und PS2
WiFi IEEE 802.11b/g
Bluetooth 2.0

Controller-Anschlüsse
Bis zu sieben kabellos via Bluetooth

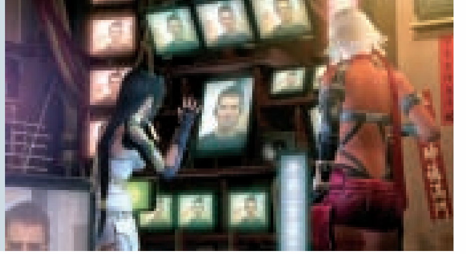
Anschlüsse
2x HDMI
1x Multi-AV
1x optischer Soundausgang
6x USB 2.0
(4x an der Front, 2x an der Rückseite)
1x Memory Stick Duo/Pro
1x SD-Card
1x Compact-Flash
3x Ethernet
(10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T)
Schacht für eine 2,5” Festplatte

Medien
CD-ROM, CD-DA, SACD
DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW
PSone-Spiele, PS2-Spiele
BD-ROM, BD-R, BD-RE
Playstation 3 Spiele

Erscheinungstermin
Frühjahr 2006

PSP in Europa

Lange hat Sony europäische Zocker darben lassen. Doch endlich findet das schicke Handheld PSP am 1. September den Weg in hiesige Läden. 249 Euro kostet das Value-Pack, das zusätzlich Kopfhörer, Tasche, Trageschlaufe, Demo-Disk und Memory Stick Duo mit 32 MB enthält. Einzeln wird es die PSP zunächst nicht zu kaufen geben. Mobile Spieler, die auf der Webseite www.yourpsp.com vorbestellen, dürfen sich zusätzlich über den beiliegenden UMD-Film “Spider-Man 2” freuen. Daneben wurde eine neue “GTA”-Episode als Starttitel bestätigt.

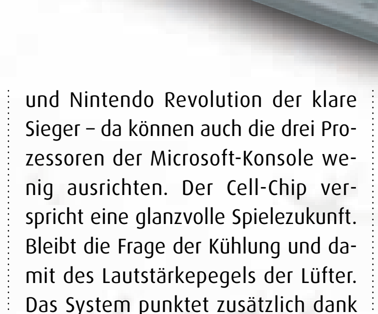


EyeToy in der nächsten Generation: "Eyedentify" involviert den Spieler noch tiefer ins Spielgeschehen.



PS3 Mit verschwenderisch ausgestatteten Levels demonstriert der Ego-Shooter "Killing Day" die Power der PS3.

Dreck in Perfektion? Ungemein plastisch wirkt die Offroad-Raserei "Motor Storm".





PS3 TV-reif: die detailreichen Fahrzeugmodelle in "Formel Eins".

Geräte für eine derartige Auflösung gibt. Sogar zwei Bildschirme lassen sich an den HDMI-Anschlüssen nutzen – z. B. für ein Super-Breitbild mit maximal 3840 x 1080 Pixel Auflösung.

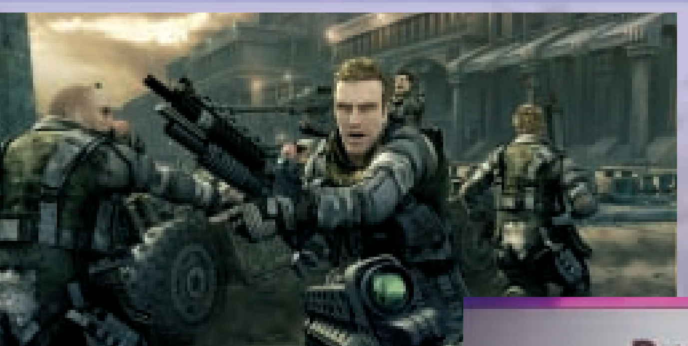
Fazit

Auf technischer Seite ist die Playstation 3 im Vergleich zu Xbox 360 und Nintendo Revolution der klare Sieger – da können auch die drei Prozessoren der Microsoft-Konsole wenig ausrichten. Der Cell-Chip verspricht eine glanzvolle Spielezukunft. Bleibt die Frage der Kühlung und damit des Lautstärkepegels der Lüfter. Das System punktet zusätzlich dank Abwärtskompatibilität zu PSone und PS2 mit einer reichen Auswahl an bereits vorhandenen Titeln. Zum Preis gab es keine offizielle Ankündigung – Analysten gehen derzeit von einem Preis von unter 400 Euro aus. Daneben erwägt Sony erstmals, eine Konsole nicht zuerst in Japan zu starten. Als Release ist das Frühjahr 2006 anvisiert. *ts*

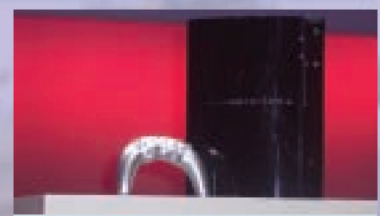
"Die überragende Rechenpower von zwei TeraFLOPS ermöglicht noch nie dagewesene Animationen."

Ken Kutaragi, Präsident Sony CEI

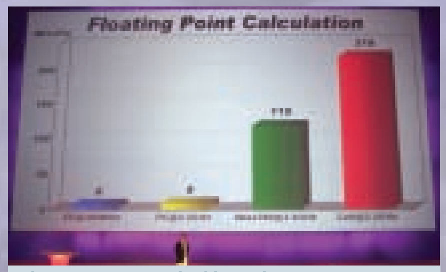
Zwei Tage vor Messebeginn ließ Sony auf ihrer Pressekonferenz die Bombe platzen und enthüllte am Ende einer knapp zweistündigen Show die Playstation 3 – zur Überraschung der geladenen Gäste und zum Entsetzen von Microsoft, deren Xbox-360-Präsentation im Anschluss stattfand. Stilsicher, selbstbewusst, relaxt und gar nicht prahlerisch spulten Playstation-Erfinder Ken Kutaragi & Co. ihr Programm ab. Zahlreiche Technik-Demonstrationen, anschauliche Statistiken und Videos aus in Arbeit befindlicher PS3-Software stellten eines unmissverständlich dar: "Wir haben die Hardware-Hosen an und lassen uns die Marktführerschaft nicht nehmen." Auch wenn die Echtheit der gezeigten Spielausschnitte bezweifelt werden darf (wir tippen auf vorberechnete Filme, die der Echtzeit-Wahrheit aber sehr nahe kommen könnten) – Sony hat mit der PS3-Präsentation Kritiker und Fans gleichermaßen überzeugt. Kein Software-Hersteller wird es sich ergo leisten können, nicht für diese Superlativ-Konsole zu entwickeln.



PS3 Zu schön, um wahr zu sein? Das "Killzone"-Video entfachte heftige Diskussionen.



Das meistfotografierte Objekt des Tages: die Playstation 3 samt Controller-Prototyp.



Klarer Sieger im Technikbereich: Die PS3 verweist die Konsolen-Konkurrenz auf die Plätze.

Dual HD Output
- Panoramic View (32:9)
- Extended Game Display
- Multi Applications

Technik-Leckerbissen: Über die beiden HDMI-Schnittstellen gibt die PS3 zwei hochauflösende Signale aus, die sich verschieden nutzen lassen.

IR-Empfänger
Hier befindet sich der Infrarot-Empfänger für die Fernbedienung.

1x USB 2.0
Rückseitig befindet sich eine weitere USB-Schnittstelle.

1x Ethernet
Neben WiFi wird die Online-Anbindung mittels Ethernet-Anschluss gelöst.

Memory Card
An der Vorderseite finden Xbox-360-eigene 64MB-Speicherkarten an zwei Memory Card Slots Anschluss.

1x Multi-AV
Hier wird ein Composite/YUV/Scart-Kabel samt Toslink-Weiche bzw. RGB/S-Video/VGA-Kabel angestöpselt.

2x USB 2.0
Hinter der Klappe verstecken sich zwei USB-Ports für Controller und weitere Peripherie.

Wireless Sync
Auf Knopfdruck werden kabellose Controller an der Konsole identifiziert und verbunden.

Einschaltknopf
Der konzentrische 'Ring of Light' um den großen Einschalt-Button zeigt auch den Online-Status an.

▪ ▪ ▪ Controller ▪ ▪ ▪

Das kabellose Pad ähnelt dem S-Controller der alten Xbox. Alle Tasten und Sticks sind wo sie sein sollten, jedoch wanderten schwarzer und weißer Button über die Schultertasten – ähnlich dem Playstation-Controller. Mit dem in der Mitte prangenden Xbox-Guide-Button geht der Spieler direkt online und zum Marktplatz (siehe Kasten rechts). Bei Multiplayer-Matches zeigt der Knopf durch Beleuchtung des entsprechenden Quadrants die Position am Splitscreen an. Zwei Rumble-Motoren und Anschluss für ein Headset dürfen auch nicht fehlen. Das Gerät kann zudem an PCs mit Windows Longhorn angeschlossen werden. Zum Aufladen der Akkus stöpselt Ihr den Controller via USB an die Xbox 360 – auch während man weiterspielt. Daneben wird es ein funktionsgleiches Pad samt Kabel geben.

360 Sega meldet sich mit dem Action-Rennspiel "Full Auto" zurück und entzückt mit brachialen Explosionen.

Xbox 360

Das Imperium schlägt zurück: Microsoft will mit ihrer mächtigen Xbox 360 endlich den Konsolen-Thron besteigen.

Obwohl Microsofts 2001 erschienene Videospielhardware noch lange nicht ausgereizt ist, folgt bereits der Vertreter der nächsten Ära – die Xbox 360. Nur vier Jahre nach der ersten Xbox soll die neue Konsolengeneration in die Läden kommen – NextGen unter dem Weihnachtsbaum.

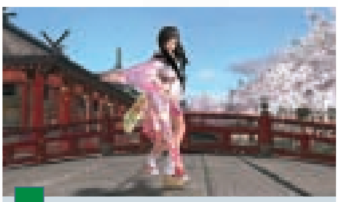
Das Gerät

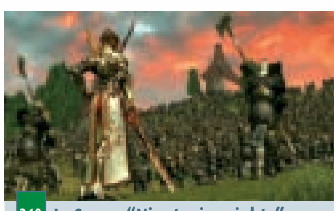
Schlank präsentiert sich das neue Design, das mit dem Vorgänger rein gar nichts mehr gemein hat. Insbesondere den Geschmack des japanischen Marktes soll die Gestaltung des Gehäuses treffen – Lästermäuler sprechen dagegen von einem Wasserkocher. Das weiße Gerät mit gebogenen Flanken und riesigem Einschaltknopf lässt sich wie die PS3 horizontal oder vertikal stellen. Nett: Austauschbare Frontblenden individualisieren das Design. Drei IBM-PowerPC-Prozessoren mit 3,2 GHz und ATi-Grafikchip sorgen für mächtig Dampf unter der Haube. Damit's nicht zu heiß wird, kommt eine kombinierte Wasser- und Luftkühlung zum Einsatz – geräuschverursachende Lüfter schalten sich bei Nichtbedarf ab. Anders als bei Sony und Nintendo ist eine austauschbare 20 GB Festplatte Standard. Praktisch: Das Ein- und Ausschalten des Geräts per Fernbedienung bzw. Controller.

Vielseitig

Wegen der frühen Veröffentlichung besitzt die Xbox 360 nur ein Standard-DVD-Laufwerk. In Sachen Multimedia wurde dagegen nicht gespart: Dank Vernetzung mit PC, Digitalkameras, iPod oder MP3-Player lassen sich Musik, Videos oder Bilder auf die Xbox 360 übertragen. Um die Wiedergabe kümmert sich das Windows Media-Center Edition 2005. Die Inhalte können auch gestreamt werden – so fungiert z.B. der heimische PC als Server für die Microsoft-Konsole. Gespeicherte Musik lässt sich außerdem bei allen Spielen wiedergeben (Custom Soundtrack). Daneben findet eine VGA-Videokamera mit 640 x 480 Auflösung samt Mikrofon Anschluss, um für Video-Chats und -Messaging gerüstet zu sein. Auch das Übertragen des eigenen Gesichts auf das virtuelle Ego und eine Steuerung per Kamera (ähnlich "EyeToy Antigrav") ist geplant.

Die austauschbare Festplatte wird an der Oberseite angedockt. Eine 20GB-HDD ist im Lieferumfang bereits enthalten.


360 "Dead or Alive 4" beeindruckt mit malerischer Umgebung.


360 In Segas "Ninetyninenights" kommt's zu riesigen Schlachten.

Technische Daten

Prozessor
3x 64Bit-PowerPC-CPU von IBM
3,2 GHz Taktung
1 MB L2 Cache
theoretisch 1 TeraFLOPS Gesamtleistung
(zum Vergleich: Ein PC mit Pentium 4 Prozessor erreicht bei 3 GHz ca. 0,008 TeraFLOPS)

Hauptspeicher
512 MB GDDR3 RAM
700 MHz Taktung
22,4 GB/s Bandbreite

Grafik
ATi-Grafikchip mit 500 Mhz
500 Mio. Polygone pro Sekunde
48 Mrd. Shader Operationen/s

Grafikspeicher
10 MB embedded DRAM
256 GB/s Bandbreite

Bildschirmauflösung
1080i (1920 x 1080 interlaced)
720p (1280 x 720 Progressive)
480p, 480i
(720 x 480 Progressive und Interlaced)

Sound
Dolby Digital 5.1, DTS

Weitere Features
12-fach DVD-Laufwerk
(beschränkt) abwärtskompatibel zur Xbox
WiFi IEEE 802.11a/b/g
abnehmbare Festplatte mit 20 GB

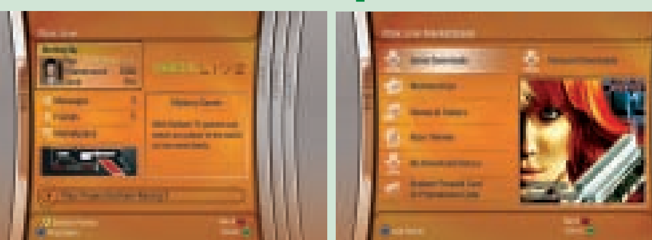
Controller-Anschlüsse
bis zu vier kabellos

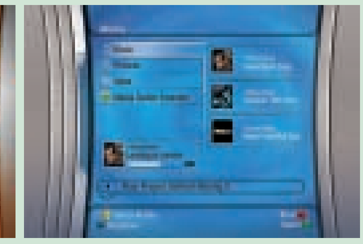
Anschlüsse
1x Multi-AV
3x USB 2.0
2x Memory Card Slots
1x Ethernet
Schacht für eine Festplatte

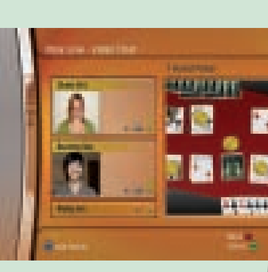
Medien
CD-ROM, CD-DA, MP3-CD, JPEG-CD, DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW
Xbox-Spiele (eingeschränkt)

Erscheinungstermin
4.Quartal

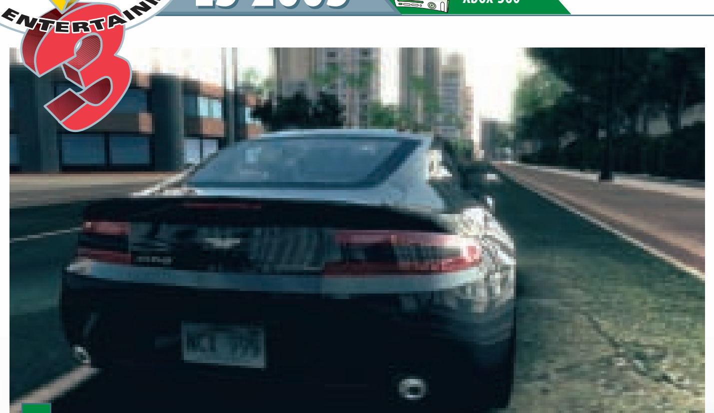
Online & Marktplatz







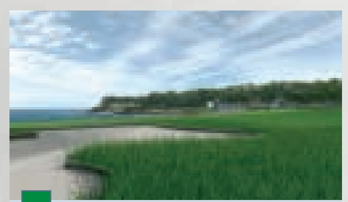
Das erfolgreiche Xbox Live System wird weiter ausgebaut: Mit 'Xbox Live Silver' kommen auch Geizhälse gratis zu Online-Matches. 'Xbox Live Gold' bietet zusätzlich Optimatch-Funktion und Video-Chats. Neu ist der 'Marketplace': Hier könnt Ihr Text-, Sprach- und Videonachrichten versenden und Spielinhalte (Add-Ons) wie neue Karten, Waffen, Skins oder Vehikel per Micro-Payment erwerben (siehe auch Next Level in Ausgabe 06/05). Kostenlose Demos und Trailer stehen ebenso zum Download bereit. Daneben hilft ein eingegebenes Spielerprofil samt Foto beim Suchen gleichgesinnter Zocker auf der ganzen Welt. Gemoddete Xboxen werden noch strenger überwacht und gegebenenfalls auch gesperrt. Individualisten tauschen zusätzlich ihre Frontblende aus (rechts).


360 Die neue "Test Drive"-Episode beeindruckt mit faszinierend realen Spiegelungen auf dem Lack.


Effektgespickt: Einschusslöcher, Rauch und Lichtstrahlen bei "Ghost Recon 3" (oben). Das RPG "Elder Scrolls 4" gefällt mit stimmungsvoller Beleuchtung.

Optische Wunder

Nachdem in der letzten Xbox ein nVidia-Chip seinen Dienst als Grafikeinheit verrichtete, kommt nun ATi zum Zug. Der Grafikprozessor mit 500 MHz entspricht in puncto Leistung ungefähr einer ATi Radeon X700 Grafikkarte, ist aber für die höchste HDTV-Auflösung 1080p etwas untermotorisiert. Trotzdem: Microsoft gibt als Standardauflösung für jedes Spiel 720p (1280 x 720 Pixel) vor. Sollte kein HDTV-fähiger Fernseher angeschlossen sein, wird die Auflösung intern heruntergerechnet. Dank XNA-Entwickler-Umgebung können viele PC-Titel einfach zur Xbox oder zurück konvertiert werden.


360 Das kommende "Tiger Woods" bietet Details bis zu einzelnen Grashalmen.

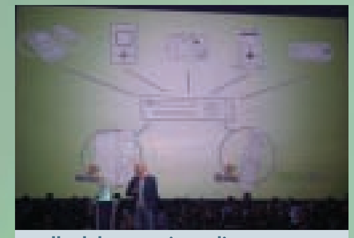
Fazit

Ein starkes Stück Technik stellt uns Microsoft ins Wohnzimmer. Auch wenn die Leistung hinter der PS3 zurücksteckt, überzeugt die Xbox 360 neben massiver Spieleunterstützung auch mit stimmigem Online-Konzept und Multimedia-Fähigkeiten. Allerdings ist das Gerät nur beschränkt abwärtskompatibel. Spiele der ersten Xbox müssen laut Microsoft rekompiliert werden – Microsoft blieb die Antwort nach einer Lösung noch schuldig. Es hieß lediglich, dass die erfolgreichsten Xbox-Titel zur Markteinführung laufen werden. Zum 360-Start sind zehn bis 16 Spiele geplant (darunter "Project Gotham Racing 3", "Kameo" und "Perfect Dark Zero"), danach sollen 40 Titel im ersten Halbjahr folgen.
Weltweit erscheint das Gerät fast zeitgleich: pünktlich zu den Weihnachtsferien in USA, sieben bis zehn Tage später auch in Europa und Japan. Der Preis wird auf 300 Dollar geschätzt. *ts*

"Wir werden die stärkste Next-Generation-Konsole haben."

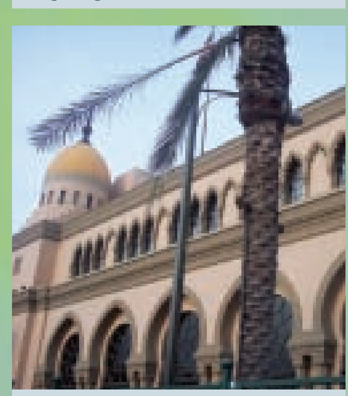
Robbie Bach, Senior Vice President Xbox

Es hätte alles so schön werden können: Microsoft enthüllt auf ihrer Pressekonferenz die stärkste Next-Gen-Konsole, zeigt ein schlüssiges Personalisierungs-/Vernetzungskonzept und geht als strahlender Sieger von der System-Bühne. Doch Pustekuchen: Sony entblätterte einige Stunden früher die Playstation 3, welche in puncto Leistungsfähigkeit weit vor Xbox 360 liegt – zumindest auf dem Datenblatt. Dementsprechend verunsichert und teilweise konfus wirkte die Präsentation der Herren Bach, Allard und Moore. Ersterer wiederholte sogar mehrmals "Wir werden die stärkste Next-Generation-Konsole haben." Angesichts der Sony-Daten sorgte dieses Statement bei den meisten für Kopfschütteln. Fleißiges Applaudieren und Begeisterungsrufe gab's lediglich aus der offensichtlich gecasteten Fanrunde oberhalb der Bühne. Die wahren Stärken der Xbox 360 kamen indes nicht so recht rüber – schade.


J. Allard demonstrierte die Vernetzungsmöglichkeiten von Xbox 360.



Peinlich: Das Zuschauer-Grüppchen unterhalb der Leinwand war offensichtlich gecastet und sorgte regelmäßig für Begeisterungsbekundungen.


Sieger in puncto stilvoller Veranstaltungsort: Die Microsoft-Pressekonferenz fand im Shrine Auditorium statt.



Ein Hauch von Microsoft-Selbstbewusstsein: Robbie Bach verkündete trotz der PS3-Daten mit bestimmten Worten "Wir werden die stärkste Next-Generation-Konsole haben."



Nintendo Revolution

Seit zwanzig Jahren steht Nintendo für kreatives Videospiel-Schaffen – auch mit der neuesten Konsole gehen die Japaner ihren eigenen, 'revolutionären' Weg.

Rev Auch "Metroid"-Samus stattet neben Hüpf-Profi Mario und "Kid Icarus" Nintendos Revolution einen Besuch ab.

Nintendos kleinste Heimkonsole bietet einen 512 MB großen internen Flash-Speicher, kabellose Controller, zwei USB 2.0-Ports, einen eingebauten WiFi-Zugang und überzeugt mit elegantem Äußeren.

Nintendos Revolution nimmt's gelassen: Das gezeigte schwarze Modell stellt einen Prototypen dar – bloß nicht zu viel verraten! Das endgültige Produkt schrumpft auf etwa die Größe von drei aufeinander gestapelten DVD-Hüllen. Im Gegensatz zu Sony und Microsoft legt Nintendo keine Leistungsdaten offen. Nur das Zusammenspiel zwischen dem IBM-Hauptprozessor und dem ATi-Grafikchip steht fest. Die Zeitung USA Today spricht von einer dreifach höheren Rechenleistung gegenüber dem Gamecube – ein Nintendo-Mitarbeiter erwähnte uns gegenüber jedoch, dass sich in dieser Hinsicht noch eini-

... Mikroskopisch klein ...

Der Game Boy Micro passt überall rein

Nintendo erobert den letzten Stauraum in Eurer Hose: Denn der Game Boy Micro überrascht mit modischem Winz-Design. Das bisher kleinste Game-Boy-Produkt springt auf den hippen iPod-Mini-Zug auf und spielt alle GBA-Module. Lediglich zehn Zentimeter breit, fünf Zentimeter hoch und 1,8 Zentimeter tief ist das exquisite Gehäuse – Gewicht: schlappe 80 Gramm. Nintendos Kleinster liebt auch Individualisten: Wenn Euch die Original-Abdeckung nicht gefällt, ersetzt Ihr diese bequem gegen bunte Schutzhüllen. Auch der Bildschirm fällt mit fünf Zentimetern in der Diagonalen winzig aus: Dafür verfügt er über eine starke Hintergrundbeleuchtung und trotzt dank Helligkeits-Schalter wechselnden Lichtverhältnissen. Nintendos Winzling liegt gut in der Hand, spiegelt nicht und fühlt sich sehr wertig an. Der Game Boy Micro erscheint im zweiten Quartal und verfügt über Lithium-Ionen-Akku sowie Kopfhörer-Anschluss.





Bunt, stylisch, individuell: Passt Nintendos Revolution Euren Klamotten und der Wohnungseinrichtung an.

Feine Sache: Auch für vier Gamecube-Controller-Anschlüsse und Gamecube-Memory-Cards schafft Nintendo Platz.

Vertikal oder horizontal? Egal! Stapelt Nintendos neues Schmuckkästchen Euren Wünschen entsprechend.

ges ändern kann. HDTV spielt anscheinend keine Rolle, konkrete Angaben macht Nintendo beim Speichermedium: Alle Spiele laufen auf 'Revolution Discs', das Laufwerk schluckt zudem Gamecube-Scheiben und DVD-Filme. Für letztere benötigt Ihr einen noch unbekannten internen Zusatz zum Abspielen.

Controller-Liebe

Anstatt technischer Überlegenheit sollen frische Spielerfahrungen mit simpler Steuerung alte und neue Zockergruppen begeistern. Dafür benötigt Nintendo ein zugängliches Pad. Da die Konkurrenz bisher unzählige Controller-Ideen von Nintendo dreist übernahm, bleibt die neue Steuerungsart das bestgehütetste Geheimnis seit der Minus-Welt in "Super Mario Bros.". Ein Touchpad oder räumliche Bewegungserkennung sind aber wahrscheinlich.

Abwärts, aber richtig!

Die Revolution-Konsole beinhaltet auch folgende zwei Punkte: Online-Fähigkeit und Abwärtskompatibilität. Schon die Launchtitel unterstützen Nintendos WiFi-Connection – die Wunderwaffe knüpft über eine WLAN-Schnittstelle Kontakt mit dem Internet. Über das Online-Angebot bietet Big N außerdem ein breites Nintendo-Spiele-Sortiment der vergangenen zwanzig Jahre zum Download an (Preisdetails noch unbekannt). Speichert Eure verspielte Vergangenheit auf dem internen 512 MB großen Flash-Speicher oder auf externen SD-Karten – Nintendos Revolution kommt somit ohne Festplatte aus.

Fazit

Nintendo wandert auf einem schmalen Grad. Die technisch überlegene Konkurrenz erscheint früher und begeistert mit klugen Online-Fähigkeiten. Mit der Geheimnistuerei verscherzt es sich Nintendo zudem mit Fremdherstellern. Trotzdem: Den Handheld-Markt hat Nintendo im Griff und dank genialen Mitarbeitern wie Shigeru Miyamoto sowie dem (hoffentlich) bahnbrechenden Controller bleibt Big N wettbewerbsfähig. *rf*

"Wir prahlen nicht mit technischen Details. Wenn die Spieler Revolution einschalten, erleben sie einen 'Wow'-Effekt." Satoru Iwata, Nintendo Präsident



Nintendo-Sprachrohr Reggie Fils-Aime gibt sich mit dem Micro Game Boy zufrieden...

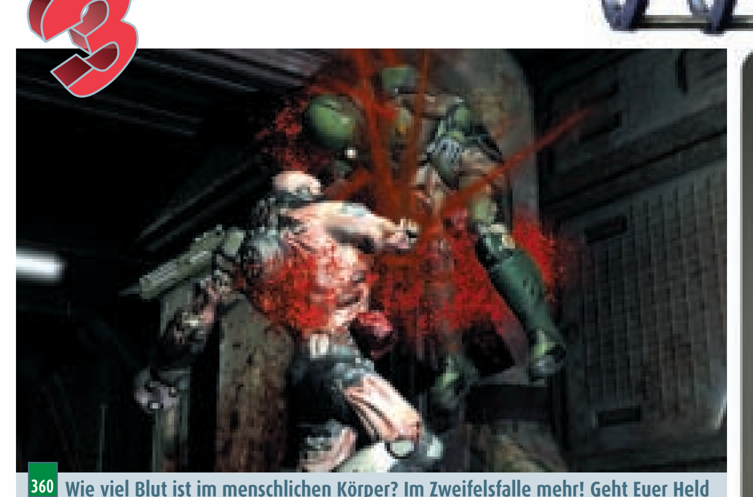


...während Nintendo-Boss Satoru Iwata stolz die stationäre 'Revolution' zeigt.



Miyamoto und eine TV-Moderatorin vergnügen sich mit "Nintendogs".

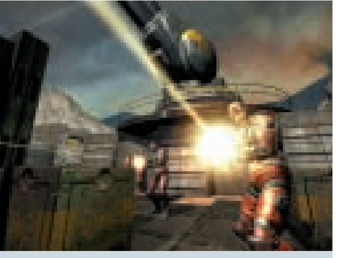
Einen Tag nach Sony und Microsoft lud auch Nintendo zur obligatorischen Pressekonferenz. Nach der sensationellen PS3-Vorstellung und der dezent enttäuschenden Xbox-360-Show stand Big N mächtig unter Zugzwang. Schließlich tönte der Mario-Konzern im E3-Vorfeld ungewöhnlich laut über die bahnbrechenden wie innovativen Features seiner neuen Heimkonsole Revolution. Was Nintendo-Präsident Satoru Iwata dann enthüllte, überzeugte nur wenige Hardcore-Fans: Keine Angaben zu den Leistungsdaten, keine Informationen zu den revolutionären Fähigkeiten der NextGen-Konsole (abgesehen von der Abwärtskompatibilität und den Netzwerk-Spezifikationen), keine aussagekräftigen Videos zu kommenden Revolution-Spielen, kein Preismodell für die Downloads von Nintendo-Klassikern, kein finales Design der Konsole – lediglich einen Prototypen gab's zu sehen, serviert mit ein paar vagen Aussagen zur Technik (siehe Zitat in der Überschrift). Die endgültigen Daten sollen Ende des Jahres auf den Tisch kommen – da sind nicht nur wir gespannt, auch Dritthersteller (die übrigens noch keine Revolution-Entwicklersysteme bekommen haben) dürften brennend daran interessiert sein. Das Gamecube-Line-up für die nächsten Monate war bis auf das Highlight "The Legend of Zelda: Twilight Princess" auch nur leidlich spannend. Fast schon verzweifelt wirkte die Ausschlachtung der "Mario"-Marke mit vier Titeln (siehe Seite 49). Immerhin gab's mit dem schicken und wertigen Game Boy Micro noch eine kleine Überraschung.



360 Wie viel Blut ist im menschlichen Körper? Im Zweifelsfalle mehr! Geht Euer Held über den sprichwörtlichen Jordan, seht Ihr seinen Abgang als derbe Splatter-Sequenz.

Quake 4

'Multiplayer Only' hieß es bei Teil 3, aber jetzt geht der Kampf gegen die Strogg weiter – die Shooter-Legende ist zurück!



Nehmen Euch auch mit Strahlenwaffen aufs Korn: die Strogg.

Wie die Borg sind auch die "Quake"-Strogg vom Polygon-Scheitel bis zur Blechsohle mit verrosteten Implantaten, Schläuchen, Drähten und jeder Menge technischem Schnickschnack vollgepfropft – Hauptsache eklig! Klar, dass es hier – ganz anders als im nur von rechtschaffenen Gewalt-Verächtern bevölkerten "Star Trek"-Universum – ordentlich zur Sache geht. Nachdem die Strogg sich in Teil 2 (denn hier knüpft Episode 4 an) über die Erde hermachen wollten, wird der Spieß jetzt umgedreht: Die Menschheit möchte den Krieg endgültig entscheiden und startet eine Invasion auf die Heimatwelt der Alien-Brut. Und Ihr seid mittendrin – in der Rolle der menschlichen Massenvernichtungsmaschine Matthew Kane. Ja, richtig gelesen: Zum ersten Mal in der "Quake"-Historie hat Euer Konterfei einen Namen. Grund ist die ausnahmsweise ausgefeilte Hintergrundgeschichte, in deren Verlauf Ihr nicht nur mit Schlachtvieh, sondern auch mit Kollegen konfrontiert werdet. Wie in aktuellen Genre-Vertretern zieht Ihr an der Seite anderer Weltraumkrieger in die Schlacht, genießt deren Feuerschutz und nicht zuletzt ihr Material. Und Material heißt diesmal auch 'Fuhrpark': Ihr nehmt hinter den Kontrollen von Bodenfahrzeugen, futuristischen Fluggeräten und Mechs Platz.



Quake 4

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Rev

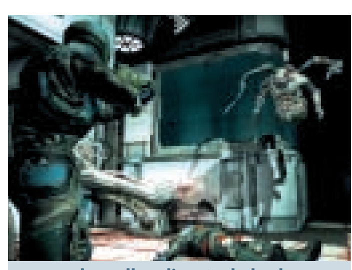
Entwickler:	Raven, USA
Hersteller:	Activision
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	2006

Mehr Gegner, mehr Waffen, mehr Blut: Nach "Doom" erfährt jetzt ids zweiter Kult-Shooter seine überfällige Fortsetzung.

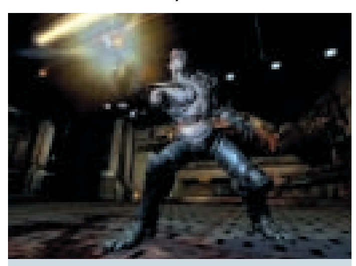
360 Die Feinde sind nicht nur zahlreicher, sondern auch größer: Überdimensionale Endgegner-Monster wie diese Cyber-Spinne machen Euch das Leben richtig schwer.

Mehr von allem

Überhaupt wird aus der Ego-Shooter-typischen One Man Show schnell ein regelrechter Krieg – ein galaktisches Großereignis, bei dem es um das Überleben der Menschheit geht und Ihr mit vorgehaltenem Raketenwerfer über Schlachtfelder stürmt, auf denen sich eine Cyber-Kreatur an die andere drängt. Hinter diesen Massenaufläufen steckt diesmal übrigens nicht id selber, stattdessen lässt Raven Software die Polygon-Puppen tanzen – und zwar mit Hilfe der bekannten "Doom 3"-Engine, die man eigens für den neuen Titel gehörig aufgebessert hat: Die dreidimensionale Detailstufe ist zwar nur unwesentlich höher als bei ids jüngstem Bildschirm-Massaker – dafür gibt's mehr Gegner, größere Spielfelder, besonders dicke Boss-Brocken und nicht zuletzt intelligentere Feinde zu bestaunen. Letztere gehen jetzt ähnlich koordiniert vor wie Eure eigene Mannschaft – da kommt Euch die neue Möglichkeit zur Waffenmodifikation gerade recht: Sorgt dafür, dass MG, Lightning Gun und Raketenwerfer dank Upgrade noch mehr Rumms erzeugen! Übrigens macht die Upgrade-Technik vor Eurem Helden nicht Halt: Wie einst Captain Picard landet auch Matthew auf dem Seziertisch der Cyborgs. Das Ergebnis: Ein nicht unbedingt hübscherer, aber auf Fälle stärkerer und widerstandsfähigerer Ballermann. *rb*



Wenn Blutwellen die Wände hochschwappen: Hier geht's zur Sache!



Vor Hässlichkeit schön: Die Strogg erinnern frappierend an die "Star Trek"-Borg.



Perfect Dark Zero

MAN!AC exklusiv: Wir spielten den ersten Ego-Shooter für die Xbox 360 vor Ort in England – ein atemberaubendes Erlebnis.



360 Team Grün gegen Team Rot: Multiplayer war das große Thema bei unserem Rare-Besuch in England. "Perfect Dark Zero" bietet neben sich der Spielerzahl anpassenden Mapgrößen und unzähligen Konfigurationsmöglichkeiten auch diverse Hightech-Spielzeuge, die Euch den entscheidenden Vorteil verschaffen.

Irgendwo in Mittelengland: Grauer Himmel und steter Nieselregen tauchen die wildromantische, von Hecken, Schafweiden sowie blühenden Obstbäumen durchzogene Landschaft in ein schummriges Licht. Es wirkt fast so, als wären die äußeren Umstände beim Wettergott bestellt, passend für einen unwirklichen Anlass. Unwirklich deshalb, weil wir uns zusammen mit wenigen handverlesenen ausländischen Spielejournalisten auf dem Weg zu einer ganz besonderen Software-Schmiede befinden. Einen Termin bei besagtem Entwickler zu bekommen, glich in der Vergangenheit dem Versuch, als Otto Normalbürger eine Papst-Audienz zu erhalten.

Die Zeiten ändern sich: Der neue Papst hält seine Antrittsrede in Deutsch und Nintendos ehemaliger Spiele-Haus- und Hoflieferant Rare gehört seit 2002 zu Microsoft. Und dem Windows-Konzern ist es zu einem nicht unerheblichen Teil zu verdanken, dass wir mit einem Bus auf das Hochsicherheitsgelände des englischen Entwicklers rollen. "Filmkameras sind auf dem Grundstück strikt verboten, Fotos nur nach Absprache mit den Microsoft-Begleitpersonen erlaubt!" Alles klar, das kann ja heiter werden.

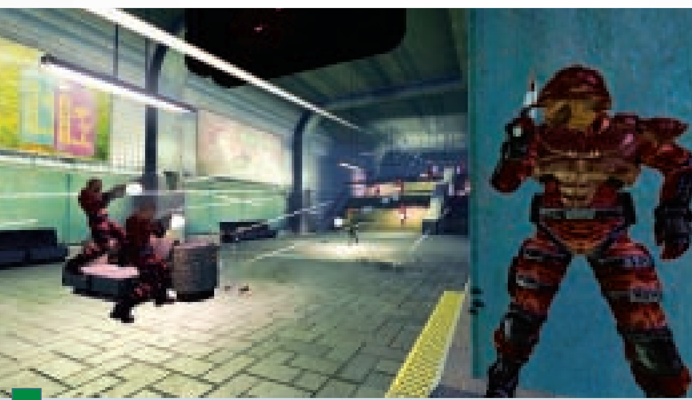
Das abgesperrte, viele Hektar große Gelände gleicht mehr einem edlen Landhotel denn einer kreativen Entwickler-Hochburg – Holz und Glas bestimmen die Optik der Rare-Gebäude. "Die knapp 220 angestellten Programmierer, Designer & Co. arbeiten in so genannten Barns (zu deutsch: Scheunen), aufgeteilt in vier bis fünf Produktionsteams – je nachdem, wie viele Spiele aktuell in Arbeit sind. Übrigens: Die wenigsten Leute hier haben Zutritt zu allen Bereichen. Es ist durchaus normal, dass sich die einzelnen Teammitglieder nur beim Essen in der Kantine sehen", so Production Director Simon Farmer zu Arbeitsstruktur und internen Sicherheitsbestimmungen.

HDTV-Schönheit

Doch wir haben den beschwerlichen Weg ins englische Warwickshire nicht angetreten, um in die stets präsenten Objektive von Überwachungskameras zu blicken und keinen Schritt ohne schattengleichen Begleiter zu ma-



360 Spezialmanöver Nummer 1: Im Gegensatz zu vielen anderen Ego-Shootern könnt Ihr nicht durch die Gegend springen, dafür eine Hechtrolle ausführen.



360 Spezialmanöver Nummer 2: Wie bei der Hechtrolle schaltet die Kamera beim 'Cover-Move' in Third-Person-Ansicht. Aus der Deckung dürft Ihr auch feuern.



360 Steigt Ihr in ein herumstehendes Jetpack, verwandelt sich Euer Alter Ego in eine fliegende Kampfmaschine.

chen. In einem stilvoll eingerichteten Präsentationsraum ist es dann endlich soweit: 50 Zoll große, HDTV-kompatible Plasmabildschirme warten auf hochauflösendes Material aus dem Xbox-360-Entwicklerrechner – einem Macintosh G5, der zurzeit lediglich über knapp ein Drittel der Leistungsfähigkeit der neuen Microsoft-Konsole verfügt. "Ob das gut geht?" fragen wir uns insgeheim...
Als nach einer kurzen Bootsequenz die ersten "Perfect Dark Zero"-Bilder über die flache Mattscheibe flimmern, steht fest: Es geht mehr als gut! Die sage und schreibe 1.280 x 720 Pixel zaubern in Kombination mit dem 16:9-Breitwandformat eine noch nie gesehene, extrem detaillierte Spielwelt sowie die verdammt sexy gestaltete Heldin Joanna Dark auf den Plasmaschirm – da klappt selbst den kritischsten Schreiberlingen vor Erstaunen die Kinnlade runter. "Außergewöhnlich knackig diese Optik, wirkt durch die hohe Sichtweite und Tiefenschärfe fast schon dreidimensional", lautet der erste Eindruck der immer noch sichtlich beeindruckten Journalisten.
In der Tat: Mit dem passenden Equipment – sprich: HDTV-kompatibles Display mit entsprechender Diagonale jenseits der 1-Meter-Grenze – bricht Ende des Jahres dank Xbox 360 ein neues Spielezeitalter an. Zumindest für alle Technik-Freaks. Denn auf normalen TVs schwindet der 'Muss ich haben!'-Effekt enorm: Die Konsole skaliert dann intern das Bild auf die benötigte Größe herunter, die Auflösung sinkt um etwa zwei Drittel der Pixelzahl und der schöne NextGen-Glanz weicht einem nur allzu gut bekannten 'Willkommen in der Interlaced-Ära'-Schleier. Der Generationssprung ist zwar immer noch sichtbar, aber bei weitem nicht so augenfällig.

Rendezvous mit Joanna

Genug über Macher und Technik erzählt, wie steht's um die Qualität des ersten Ego-Shooters für die Xbox 360? "Perfect Dark Zero" spielt vier Jahre vor dem mit Lobeshymnen bedachten N64-Erstling (siehe Kasten) und schildert Joanna Darks Weg zur Superagentin. Im Solo-Modus schlüpft Ihr in ihre Rolle und geratet zwischen die Fronten eines im Geheimen wütenden Krieges, ausgefochten von mysteriösen Untergrundorganisationen. Zusammen mit ihrem Vater Jack kämpft Joanna fortan um die Zukunft unseres Planeten. Ein erhaschter Blick auf den Menüscreen offenbart drei Schauplätze: Nachtclub, Herrenhaus und das Dach eines Hochhauses gehören u.a. zu den Lokalitäten.
Gerne würden wir Euch mehr über die Hintergrundgeschichte von Rares kommender Ballerei verraten, doch die Entwickler gaben sich bei unserem Besuch in puncto Singleplayer-Abenteuer zugeknöpft. "Wir wollen die Spannung für später erhalten, da kommen noch viele Überraschungen auf Euch zu. Lasst uns lieber über den Mehrspieler-Aspekt plaudern. Das komplette 'Perfect Dark Zero'-Team ist heiß auf zünftige Shootouts", so Simon Farmer.
Maximal 64 menschliche Kontrahenten stehen sich in zwei verschiede-

360 Die Sekundärfunktion des Sniper-Gewehrs offenbart tiefe Einblicke: Spielfiguren erscheinen dank Röntgensicht fortan als toll animierte Skelette.

360 Rauchender Abgang: Trotz des schützenden Fluggeräts seid Ihr vor Abschüssen nicht gefeit – kaputte Jetpacks müssen zeitraubend repariert werden.

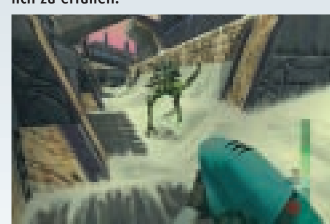
nen Modi gegenüber: Noch gut gehütet ist die 'Dark Ops'-Variante, welche den Schwerpunkt auf taktisches Vorgehen setzt. Ein Schuss kann hier bereits das Aus für Euer hübsches Alter Ego bedeuten. Der zweite Modus läuft derzeit unter dem banalen Namen 'Deathmatch' – beide Abarten bieten wiederum sechs klassische Unterkategorien wie 'Capture the Flag' und 'King of the Hill'. Zusammen mit etwa 18 einstellbaren Parametern (u.a. Anzahl der Bots und Spieldauer) sowie konfigurierbaren Waffensets (wählt aus 28 Ballermännern) scheint Abwechslung garantiert.
Na denn: Ran an die Entwicklersysteme und via Datenleitung losgelegt. Erster Ballerschauplatz ist eine ausladende U-Bahn-Station in Hongkong. Der Prototyp des Xbox-360-Pads (erinnert stark an den aktuellen S-Controller der Xbox) liegt tadellos in der Hand, die beiden zusätzlichen Schultertasten sind bereits wichtiger Bestandteil von Joannas Kontrollen. Laufen, Ausweichen, zur Seite rollen, Sekundärfeuer, an die Wand lehnen, diverse Sichtfilter aktivieren und vieles mehr – die Steuerung geht trotz der Komplexität nach kurzer Zeit in Fleisch und Blut über, sehr schön!
Um die Gegner in den verwinkelten Gleis-Tunnel-Systemen ausfindig zu machen, hilft ein Blick auf den Radar. Wobei 'Radar' nicht ganz korrekt ist. Vielmehr zeigt das oben rechts platzierte Rund alle Kameraden als permanent leuchtende grüne Punkte; Feinde erscheinen kurzfristig als rote Flecken, sobald sie Geräusche – beispielsweise durch Gewehrfeuer – verursachen. Blindes Herumgeballere macht Euch ergo für die Kontrahenten sichtbar, überlegter Einsatz der Knarre oder gar der Verzicht auf Schusswaffen sind oftmals die clevereren Alternativen. Ebenfalls sehr schön, da es "Perfect Dark Zero" eine gewisse taktische Grundnote verleiht.
Weniger gut gefallen hat uns die arg verschachtelte, in mehrere Ebenen angelegte Levelarchitektur. Vor allem bei 'Capture the Flag' schlugen die spannenden Scharmützel schnell

360 Benutzt Ihr eine Flugmaschine, wechselt die Perspektive zur besseren Übersicht in eine Außenansicht.

Gimme Hope, Joanna!

Ego-Shooter-Freuden auf dem N64

Vor genau fünf Jahren (Heft 07/00) überschlugen sich die MAN!AC-Tester mit Lobeshymnen – Anlass war der erste Konsolen-Auftritt von Joanna Dark. "Perfect Dark" bot auf dem N64 satte 17 Levels, ein dickes Waffenarsenal, Highres-Optik via Expansion-Pak, abwechslungsreiche Mehrspieler-Modi und nicht zuletzt eine gewitzte Story rund um eine Verschwörung mit außerirdischen Invasoren. Als größtes Manko des ansonsten superben, offiziell nicht in Deutschland erhältlichen Ego-Shooters mokierten wir die schwankende Bildrate: Vor allem in der Coop-Variante ruckelte die Grafik mitunter erbärmlich, was den Wunsch nach einer leistungsfähigeren Konsole laut werden ließ. Die Hoffnungen auf eine "Perfect Dark"-Version, bei der die Optik mit der spielerischen Brillanz mithalten kann, scheinen sich mit der Xbox-360-Episode endlich zu erfüllen.





360 Detailverliebt: Die Oberflächen der Waffen wirken abgenutzt und mitunter stumpf – wie oft gebraucht eben.

360 Knackige Heldin: Hauptdarstellerin Joanna Dark hält in puncto Sexappeal locker mit Abenteuer-Kollegin Lara Croft mit.

in eine nervige Sucherei nach der gegnerischen Flagge um. Allerdings orientiert sich die Größe der Multiplayer-Maps an der Anzahl der Teilnehmer. Soll heißen: Tummelt sich das Spieler-Maximum in den Arenen, ist die komplette Umgebung Schauplatz der Gefechte. Bei weniger Mitwirkenden schrumpft das Areal um bis zu zwei Drittel der Gesamtfläche. So wollen die Entwickler sicher stellen, dass sich stets genügend Konfrontationen ergeben. Wie viele andere Optionen soll dieses Feature im fertigen Produkt abschaltbar sein.

Parallax-Wüste

Die zweite Station in unserem Multiplayer-Probezock liegt in der Wüste. Der 'Desert'-Abschnitt bietet neben anderer Optik auch neue spielerische Elemente: So stehen an verschiedenen Stellen im von einem orientalischen Palast dominierten Level Jetpacks herum. Auf Knopfdruck besteigt Ihr die Fluggeräte und gebt den Widersachern aus luftiger Höhe Saures oder stapft am Boden als feuerstarke Mensch-Maschine durch die staubige Pampa. Allerdings erkauft Ihr Euch die erhöhte Durchschlagskraft auf Kosten der Schnelligkeit – mit dem Jetpack unterm Hintern läuft es sich eben nicht so leicht.

In anderen Abschnitten gesellen sich zu den Flugvehikeln Motorräder und Hovercrafts. Alle drei Gerätschaften lassen sich mit Waffengewalt auch außer Gefecht setzen. Zumindest solange, bis ein Spieler sie via längerem Tastendruck wieder repariert hat.

In den gepflasterten Straßen des Palastanwesens entdecken wir während einer Feuerpause ein atemberaubendes Detail: Die Steine des Weges wirken extrem plastisch, sehen fast wie einzeln modellierte Polygon-Objekte aus. Verantwortlich für diesen Effekt zeichnet das so genannte Parallax Mapping, eine Art NextGen-Bump-Mapping. Diese Technik funktionierte bei unserem Probespiel derart perfekt, dass sogar mit höchster Zoom-Stufe des Sniper-Gewehrs der dreidimensionale Eindruck nicht verschwand. Wo wir schon von Effekten reden: Bei flinken Drehungen verschwimmt aufgrund eines Unschärfefilters die Umgebung, ähnlich einem schnellen Kameraschwenk im Kinofilm. Überhaupt scheint ein Ziel der Next-Generation-Spiele die Nähe zu Leinwandstreifen zu sein, wie diverse andere Techniken (beispielsweise die Simulation des Filmkorns) andeuten.

Dark, Joanna Dark

So aufregend die neue Software-Generation auch in puncto Optik sein mag, ohne passendes spielerisches Grundgerüst funktionieren selbst prominente Namen wie "Perfect Dark Zero" nicht. Wie bereits erwähnt, ist bei der Steuerung schon jetzt alles im Lot: Euer Alter Ego reagiert prompt und feinfühlig auf Padkommandos, die Tasten des Xbox-360-Controllers wirken ideal belegt.

Ein gutes Gefühl für die Präzision



360 Parallax Mapping in Aktion: Die Pflastersteine sind nicht etwa einzeln modellierte Polygon-Objekte, sondern spezielle Texturen mit Höheninformationen, welche dynamisch auf Lichteinfall reagieren.

Auf dem mehrere Fußballfelder großen Firmengelände findet man – wer hätte es in England vermutet – einen stilechten Bolzplatz.

Inner Sanctum

Eindrücke aus Rares Allerheiligstem

Im hauseigenen Motion-Capture-Studio entstanden Joannas Bewegungen für das Xbox-360-Abenteuer. Darsteller waren die Teammitglieder.

Endstation Schrottkiste: Um besondere Klänge zu bekommen, zertrümmern die Sounddesigner schon mal eine Xbox.

In der Eingangshalle schlummern in Glaskästen eingeheimste Preise sowie das komplette Rare-Spieleportfolio aus knapp zwei Jahrzehnten.

Sogar für mehrere kleine Seen samt Schilf und Schwanfamilie haben der Platz beziehungsweise die Einnahmen aus früheren Zeiten gereicht.

Rendezvous mit Miss Dark: Chefredakteur Olli durfte die smarte Agentin einen Tag lang in die Arme schließen.

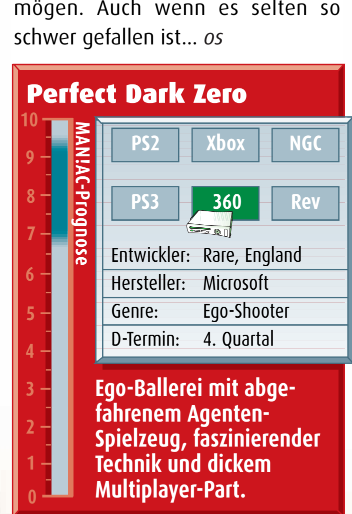
Eurer Schüsse vermittelt die dynamische Zielmarkierung: Knattert die Waffe ohne Pause in Joannas Hand, vergrößert sich das runde Visier kontinuierlich – Eure Trefferquote nimmt dementsprechend ab. Kurze Feuerstöße haben dagegen nur eine geringe Auswirkung auf die Streuung – der Zielkreis bleibt klein, die Schussgenauigkeit hoch. Beim Aufspüren von Feinden helfen der angehenden Superagentin nicht nur Spürsinn und Bewegungsradar. Einige Waffen bieten praktische wie stylisch aussehende Zweitfunktionen: Während die Sniper-Rifle dank Röntgensicht fein animierte Skelette auf den Bildschirm zaubert und Wände transparent erscheinen lässt, macht der 'Threat Sense' (zu deutsch: Gefahrensinn) einer anderen Knarre Gegner sowie feindliche Fallen mit einer roten Umrandung kenntlich – beide Features funktionieren selbstverständlich auch im Dunkeln. Ein temporäres Tarnschild lässt Joanna schließlich auf Stealth-Pfaden wandeln und unsichtbar an Widersachern vorbeischleichen oder hinterhältige Attacken anbringen. Wummen wie Maschinengewehr, Granat- und Mini-Geschützwerfer sowie das beidhändige Führen von Pistolen komplettieren das vielversprechende Ego-Shooter-Potpourri.

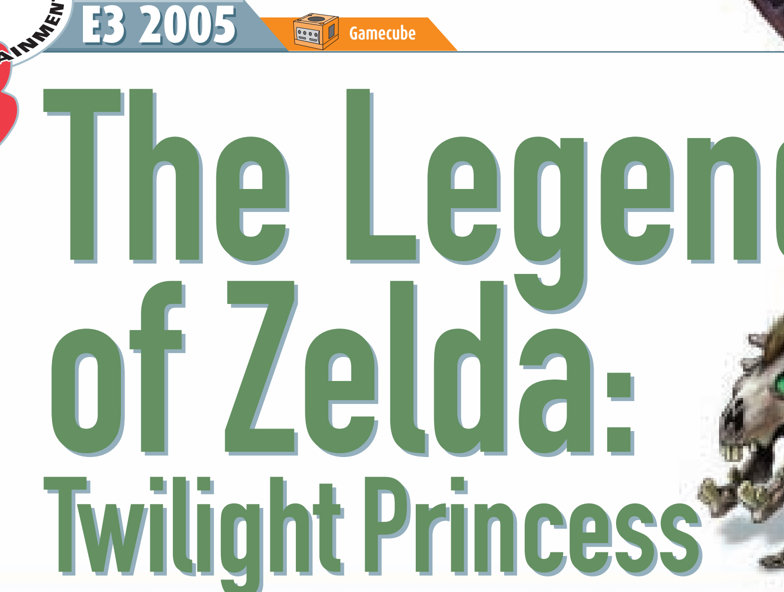
Trotz der Vielzahl an Waffen müsst Ihr Euch im Spiel für einige wenige entscheiden: Jeder Ballermann belegt je nach Größe unterschiedlich viele Slots in Joannas Inventar. Ist ihr Tragekontingent erschöpft, helfen nur Wegwerfen oder Austauschen, um neue Kriegsgeräte aufzunehmen.

Mehr davon, schnell!

Als sich das Sicherheitstor hinter dem Bus schließt, überfällt uns Wehmut. Gerne hätten wir mehr Stunden mit Joanna sowie den Entwicklern verbracht, weiter den spannenden wie hübschen HDTV-Scharmützeln gefrönt und versucht, mehr über die geplanten Spielefeatures herauszufinden. So war die Rede von einer 'Spectator'-Variante, in der Ihr gerade laufende Online-Duelle beobachten könnt – "Von den Besten der Besten lernen" lautet die Maxime hinter diesem Zuschauer-Modus. Auch geben die vielerorts in den Levels sichtbaren Teleporter-Stationen ebenso Rätsel auf wie das angekündigte neue Ranking-System – von dem völlig im Dunkeln liegenden Singleplayer-Part ganz zu Schweigen.

Angesichts der hohen Ehre eines Rare-Besuchs wollen wir uns jedoch ausnahmsweise in Demut üben und geduldig der Dinge harren, die aus Mittelengland demnächst kommen mögen. Auch wenn es selten so schwer gefallen ist... *os*





The Legend of Zelda: Twilight Princess

Bedrohlich und erwachsen: Das neue "Zelda"-Abenteuer weckt das Tier in Link und saugt Euch in eine finstere Zwischenwelt.

Dunkle und bedrohliche Wolken ziehen am Horizont auf: Plötzlich erhellen grelle Blitze die rabenschwarze Nacht und eine furchteinflößende Gestalt steht auf einer Anhöhe. Doch der garstige Unhold gibt sich nicht zu erkennen – ob es sich um Ganondorf oder einen neuen Unhold handelt, sehen wir nicht. Doch eines steht fest. Auch Links übelster Widersacher Ganon und die wunderschöne Prinzessin Zelda spielen eine tragende Rolle in Links größtem Abenteuer.

Die Geschichte des jungen Schäferjungen beginnt im idyllischen Toaru-Dorf, welches sich außerhalb von Hyrule befindet. Unser Held kennt in diesem beschaulichen Nest jeden Bewohner und übt sich hier erstmals als Reiter. Hüpft mit der störrischen Mähre über Stock und Stein (Reitgefühl wie in "Ocarina of Time") und dirigiert freilaufende Kühe in die Scheune. Nach vollbrachter Tat spendiert Ihr Eurem Gaul einen Namen – wie wär's mit Epona? Bauerntölpel Link weiß zu Beginn nichts von seinen übernatürlichen Fähigkeiten. Doch die Dorfbewohner erkennen schon früh die Größe ihres Jünglings. Denn Euer Held hat die seltene Gabe, sich mit Tieren zu unterhalten. Ein fröhliches Pfeifkonzert auf einem Blatt lockt etwa einen majestätischen Adler an. Aber in Link steckt noch weitaus mehr Tier.

NGC Link wandelt in der Finsternis als Wolf umher (oben). Fabelwesen Midna freundet sich via aktiver Kopfbedeckung mit dem Feind an (rechts).

NGC Viele Kämpfe und Reisen bestreitet Ihr auf dem Rücken Eures Pferdes.

Link, knips das Licht an!

Nachdem fiese Orks ein Dorfmädel entführt haben, macht Link erstmals unfreiwillige Bekanntschaft mit der Twilight-Zone. In dieser unsäglich finsteren und beängstigenden Umgebung verwandelt sich der tapfere Link in einen furchtlosen Wolf. Dieser erkundet jedoch nicht alleine die grafisch eindrucksvoll dargestellte Gegend, sondern lässt sich von einem lieblichen Wesen namens Midna reiten. Dieser Winzling trägt einen

▪ ▪ ▪ "Jedes 'Zelda' ist auf seine Art einzigartig" ▪ ▪ ▪

Eiji Aonuma, Produzent von "Twilight Princess", spricht mit MAN!AC über Links Vergangenheit und Zukunft



MAN!AC: Link war schon immer sehr musikalisch. Auf welchen Instrumenten dudelt Link in seinem neusten Abenteuer?

Eiji Aonuma: Link nutzt die Natur und kommuniziert etwa mit Tieren via Blattflöte.

MAN!AC: Apropos Tiere: Die Beziehungen zwischen Mensch und Tier scheinen eine große Rolle einzunehmen.

Eiji Aonuma: Ja, Link verwandelt sich nicht nur in der Twilight-Welt in einen Wolf, sondern verbündet sich mit zahlreichen anderen Lebewesen. Als Wolf verfügt Link über viele neue Fähigkeiten und interagiert mit der düsteren Umwelt ganz anders als sein menschliches Pendant.

MAN!AC: Auch Samus kämpft in "Metroid Echoes" in einer dunklen und hellen Welt. Waren diese Ähnlichkeiten gewollt?

Eiji Aonuma: Samus' neueste Geschichte ähnelt eher der Dark-Welt von "A Link to the Past". In "Twilight Princess" verschmelzen beide Welten zu einer. Anders ausgedrückt: Das düstere Szenario erobert Stück für Stück die formvollendete friedliche Welt.

MAN!AC: Nintendo scheint sich den Kundenwünschen anzupassen: Der kindliche Grafikstil von "Wind Waker" wurde von vielen Fans trotz überragendem Spielinhalt nicht richtig akzeptiert. Welchen Zeichenstil bevorzugen Sie für Link?

Eiji Aonuma: Natürlich wollen wir unsere Fangemeinde mit wunderbaren Geschichten verzaubern. Und jedes "Zelda" ist auf seine Art einzigartig. Der Grafikstil von "Wind Waker" passt wunderbar zu der Thematik und dem Alter von Link. In "Twilight Princess" ist Link jedoch ein Teenager. Diese wollen cool sein. Link demonstriert dies mit zahlreichen neuen Animationen. Andererseits plagen junge Menschen vielfach Zukunftsängste. Deshalb umhüllen wir Hyrule mit dieser düsteren Umwelt, aus der sich Link nur selbst befreien kann.

MAN!AC: Bei den Kämpfen symbolisiert eine kurze Pause erfolgreiche Treffer. Der Spielfluss wird dadurch unterbrochen. Wird sich daran noch etwas ändern?

Eiji Aonuma: Eventuell verkürzen wir in der Endversion diese Gegner-Treffer-Erkennung. Doch ganz fällt dieses Feature sicherlich nicht weg: Denn wir geben dem Spieler so Rückmeldung, dass er die richtige Angriffstaktik einsetzt.

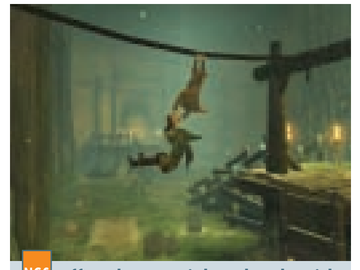


NGC Link benutzt viele altbekannte Items mit neuen Fähigkeiten wie den Wirbelwind-Bumerang. Zudem kommen zahlreiche neue Gegenstände zum Einsatz.

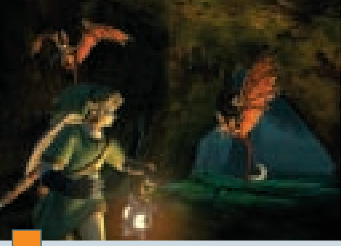




NGC Mädels, wohin das Auge blickt: Links Pfad säumen unzählige Beauty-Queens.



NGC Affen-Theater: Link verbündet sich mit einer Primaten-Bande.



NGC Den Fledermäusen behagen die wunderschönen Lichteffekte nicht.



NGC Kontaktaufnahme: "Gierschlund mit Sehfehler und Magenproblemen sucht feinfühligen Partner." Diese aufdringliche Anmache des Endgegners erschüttert Link zutiefst.

ominösen Trichterhut, den der Zwerg als stilvolle Handwaffe einsetzt. Übrigens unterscheidet nicht nur die Wolfsform Link von seinen Vorgängern, sondern auch der Zeitrahmen.

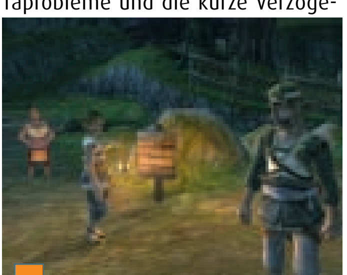
Wichtiger Zeitsprung

"Twilight Princess" spielt zwischen "Ocarina of Time" und "Wind Waker". Eiji Aonuma hat diesen Zeitraum bewusst gewählt: Er will den Erfolg von "Ocarina of Time" übertrumpfen und "Wind Waker" von den anderen "Zelda"-Titeln trennen. Ein Beispiel: In "Ocarina of Time" reitet Link auch auf einem Pferd durch Hyrule, doch nur in "Twilight Princess" kann sich der Zipfelmützenträger auch zur Wehr setzen. Nutzt zur Feindbekämpfung zielsicher Euren Pfeil und Bogen oder das schnittige Schwert. Die überaus sensible und eingängige Steuerung überzeugt – Einsteiger finden sich sofort zurecht. Nur dem teils bockigen Kameramann sollte Nintendo noch eine Beruhigungstablette geben.

Was zählt, sind Dungeons

Die Frage, ob Link in "Twilight Princess" mehr Dungeons durchforstet, umgeht der "Zelda"-Produzent geschickt: Aonuma weist darauf hin, dass nicht die Anzahl sondern der Inhalt der Dungeons entscheidend sei. So schleichen sich die MAN!ACs erstmals durch den Waldtempel: Wir erfreuen uns an bekannten Musikstücken und Items wie dem Bumerang. Miyamoto ergänzt derweil, dass es ihm wichtig sei, viele vertraute Elemente wieder zu verwenden. Aber zahlreiche Gegenstände und Waffen erhalten neue Fähigkeiten, so dass auch alteingesessene Fans der Serie sich mit Kampfgeräten neu auseinander setzen müssen. Deshalb löst Ihr mit dem Windhosen erzeugenden Bumerang zahlreiche Rätsel und betäubt wie früher Eure Gegner.

Fazit: Das neueste "Zelda"-Abenteuer spielt sich fantastisch und wartet trotz zahlreicher Serien-Anleihen mit unzählbaren Neuerungen auf. Auch die unverschämt schöne Grafik, die sich der Stimmung einzigartig anpasst, verdient ein Extralob. Nur die Kameraprobleme und die kurze Verzögerung bei Kämpfen (siehe Interview) stören noch das grandiose Spielerlebnis. Doch diese Mängel können den Gesamteindruck nicht trüben: "Twilight Princess" wird der schönste, größte und beste "Zelda"-Teil. *rf*



NGC Schäfer Link: Im Toaru-Dorf beginnt Eure Geschichte.

The Legend of Zelda: Twilight Princess



MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Rev

Entwickler:	Nintendo, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal

Link in Höchstform: Die Symbiose zwischen bunter und düsterer Abenteuer-Welt verzaubert jeden Würfelbesitzer.



Condemned: Criminal Origins

Auf den Spuren des Wahnsinns: Ermittler Ethan Thomas kämpft sich durch einen blutigen Adventure-Thriller.

Wer gerne Survival-Horror spielt, der kennt sie: bizarre, verwahrloste Gestalten, die Euch in dunklen Ecken auflauern und Eure Nerven auf eine harte Zerreißprobe stellen. Die Rede ist von Zombies, sabbernden Wahnsinnigen, Entstellten und Serienkillern – Ihr habt sie gepfählt, erschlagen und über den Haufen geballert. Aber habt Ihr jemals darüber nachgedacht, was hinter der rissigen Schädelplatte eines solchen 'Monsters' passiert?

Dieser Frage gehen die Action-Spezialisten von den amerikanischen Monolith-Studios (u.a. verantwortlich für "Enter the Matrix", "Tron 2.0" und "No one lives forever") in ihrem jüngsten Spiele-Thriller auf den Grund. Bei ihrem für Sega produzierten "Condemned" ist der Name Programm: Euer Held – eigentlich ein pflichtbewusster FBI-Agent – gerät fälschlich unter Verdacht, ein Serienkiller zu sein. Klar, dass Euer Konterfei alles daran setzt, seine (reichlich blutbefleckte) Weste wieder rein zu waschen. Was folgt, ist ein hochspannendes, von Kriminal-Elementen durchsetztes Massaker, in dem Ihr Euch nicht selten fragt, wer hier eigentlich das Monster ist – denn Ermittler Ethan Thomas geht alles andere als zimperlich vor: Ist er nicht gerade auf Hinweissuche oder damit beschäftigt, über sein PDA die nette Kollegin im Hauptquartier zu kontaktieren, richtet er unter seinen Widersachern blutige Verheerungen an.

Weniger ist mehr

Und hat er dafür mal keine Knarre zur Hand, dann schnappt er sich eben einen Prügel, mit dem er Psychopathen und eklig entstellten Mutanten die Birne zermatscht. Ob Brechstange, Stuhlbein, Heizungsrohr oder Holzbrett mit rostigen Nägeln, ist Ethan herzlich egal. Aber stilvoller Filter-Einsatz und kunstvolle 3D-Choreographie verhindern, dass "Condemned" zum billigen Splatterfest verkommt und sollen ihm die Ästhetik eines hochklassigen Kino-Thrillers geben. So verwundert es auch kaum, dass Monolith keinen Wert auf Dauer-Gemetzel oder die üblichen Boss-Kämpfe legt: Getreu dem Motto 'Weniger ist manchmal mehr' werden die Gegner dramaturgisch clever platziert und die Action-Szenen dezent genug dosiert, um Eure Nachforschungen nicht zu stören. Kein Ausrüstungsbildschirm, keine Waffen-Dealer oder anderen Spielelemente wie Ihr sie aus dem Genre gewohnt seid: Nur Ihr, die Story und eine Taschenlampe, die den dunklen Schemen vor Euch Form verleiht – das ist "Condemned". *rb*



360 So ziemlich alles darf als Waffe eingesetzt werden: Balken, Stuhlbeine, Heizungsrohre… Aua!

360 Mit der Wumme fällt das Metzeln am leichtesten. Und ist der Schießprügel mal leer geballert, gibt er immer noch einen passablen Knüppel ab.

360 Hier gebt Ihr Eurem Opfer mit einem vernagelten Brett den Rest.



Condemned Criminal Origins

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

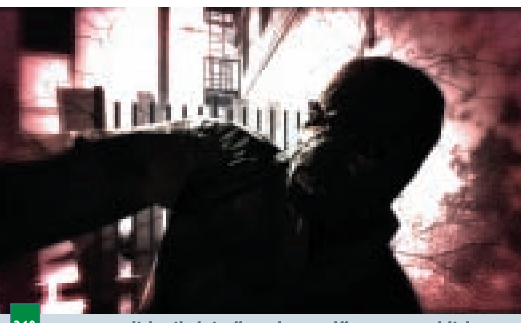
PS2 | Xbox | NGC
PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	Monolith, USA
Hersteller:	Sega
Genre:	Horror-Adventure
D-Termin:	4. Quartal

Adventure-Horror kommt auch ohne Zombies aus: ultra-brutaler Killer-Thriller irgendwo zwischen "CSI" und "Silent Hill".



360 Matte Farben und stilechter Filmlook verleihen dem blutigen Thriller seine ganz eigene Ästhetik.

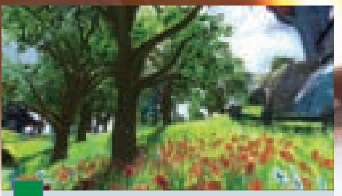


360 Laut Monolith gibt's in "Condemned" nur menschliche Gegner – aber die sind oft ganz schön entstellt.

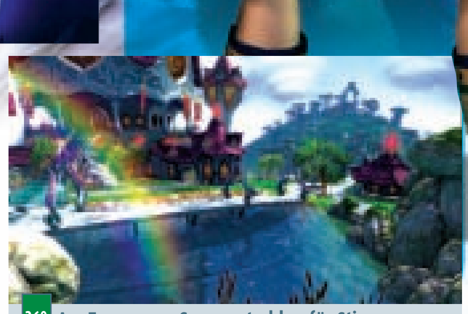


Kameo: Elements of Power

Vom Gamecube auf die Xbox auf die Xbox 360: Rares originelles Action-Abenteuer hat die Systemwirren blendend überstanden.


360 Keine vorberechnete Sequenz: So sieht "Kameo" auf Xbox 360 aus.


360 Kameos Welt ist einem steten Tag-/Nachtwechsel unterworfen. Im Dunkeln erleuchten Mond und Laternen die Szenerie.


360 Am Tag sorgen Sonnenstrahlen für Stimmung – mit Echtzeit-Beleuchtung, versteht sich.

Bei unserem exklusiven Besuch in England durften wir nicht nur "Perfect Dark Zero" Probe spielen, sondern auch einen Blick auf Rares Endlosprojekt (siehe Kasten) "Kameo: Elements of Power" werfen. Vor der Spielpräsentation stand allerdings ein beeindruckender visueller Vergleich auf dem Programm: An einem Ende des Raumes flimmerte das fertige Xbox-Produkt über einen Rückprojektions-Fernseher, gegenüber lief die grafisch von Grund auf neu gestaltete Xbox-360-Fassung.
"Jetzt bitte alle Augen auf die alte Version richten und nicht schummeln", forderte Lee Schuneman, Group Program Manager bei Rare. Auf dem TV war ein lichter Wald mit sich im Wind wiegenden Gras und blühenden Blumen zu sehen. Hier und da flatterte ein Schmetterling durch die Luft und die Heldin stand sichtbar atmend auf einem Weg. Ein für aktuelle Xbox-Verhältnisse äußerst ansprechendes Bild. "Und jetzt alle umdrehen und die Xbox-360-Variante begutachten", Schuneman weiter. Der grafische Unterschied verschlug selbst alten Branchenhasen die Sprache: Wo vorher Details lediglich zu erahnen waren, gab's dank NextGen-Power die volle Packung an Einzelheiten zu bestaunen. Separat animierte Blätter an Bäumen, im Sonnenlicht glitzernder, sanft durch die Luft schwebender Elfenstaub, extrem plastische Felsen im Hintergrund, eine Vielzahl von Schmetterlingen und anderes Getier, das mit eigener KI ausgestattet selbstständig seine Bahnen zieht, und infolge der HDTV-Auflösung eine Sichtweite bis zum Horizont – da bleibt einem wirklich nur noch 'Wow' zu stammeln.

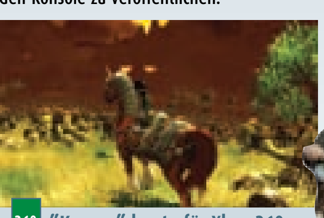
■ ■ ■ "Kameo" im Wandel der Zeit ■ ■ ■

Wie ein Gamecube-Projekt auf der Xbox 360 landete

Auf der E3-Messe 2001 zeigte der englische Entwickler zum ersten Mal Ausschnitte aus dem damals für Gamecube in Entwicklung befindlichen Abenteuer "Kameo: Elements of Power". Die grundlegenden Elemente – Mädel verwandelt sich in Monster und mischt so ihre Widersacher auf – waren zu diesem Zeitpunkt schon festgelegt. Nach der Übernahme von Rare durch Microsoft anno 2002 änderte sich natürlich auch die Plattform, für welche "Kameo" erscheinen sollte – Xbox statt Gamecube lautete fortan die Systemdevise. Bis auf vereinzelte Bilder und einige wenige Infos wurde es dann still um das Projekt. Erst im Sommer letzten Jahres erreichte uns eine fast fertige Version: Tadellose Spielbarkeit und saubere, flüssige Optik hießen deren Trümpfe (siehe Preview in MAN!AC 09/04). Rare stellte "Kameo: Elements of Power" für die Xbox fertig, nur eine Testfassung schaffte es nie in die Redaktion. Den Xbox-360-Start für Ende 2005 im Visier entschloss sich Microsoft, das Fantasy-Epos als Starttitel für die Next-Gen-Konsole zu veröffentlichen.

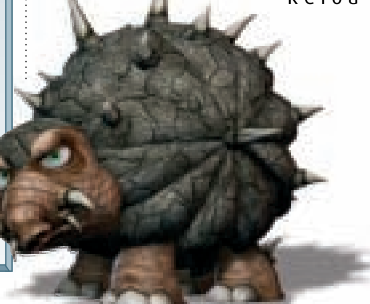

NGC "Kameo" auf Gamecube


XB "Kameo" ein Jahr später auf Xbox


360 "Kameo" heute für Xbox 360

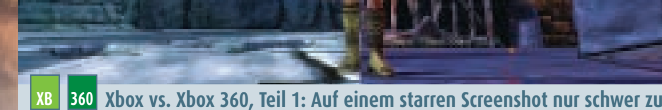
Alles echt

"Wo wir auf der Xbox insgesamt 25 Charaktere gleichzeitig in einem Areal platzieren konnten, haben wir auf der neuen Hardware alleine 25 Eichhörnchen, die irgendwo durchs Gras huschen oder auf Bäumen herumklettern – alle im Detailgrad von 'Conker Live & Reloa-





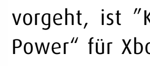
XB 360 **Xbox vs. Xbox 360, Teil 1: Achtet auf die unzähligen neuen Details und die Blicktiefe bis zum Horizont.**



XB 360 **Xbox vs. Xbox 360, Teil 1: Auf einem starren Screenshot nur schwer zu vermitteln, aber die neue Animation des Feuers ist atemberaubend realistisch.**

ded' wohlgemerkt! Insgesamt laufen in diesem Bildausschnitt 150 Figuren durch die Pampa. Außerdem gibt es auf Xbox 360 keine Hintergrund-Texturen mehr, die entlegene Landschaften vortäuschen. Alle sichtbaren Objekte bestehen komplett aus Polygonen."

Angesichts des folgenden Beispiels zweifeln wir nicht an Schunemans Aussagen: Heldin Kameo besteigt ein Pferd und galoppiert elegant über einen Hügel bis sich vor ihr eine gigantische Ebene auftut. Wer die atemberaubende Schlacht auf den Pelennor-Feldern aus dem dritten "Herr der Ringe"-Film kennt, wird sich ungläubig die Augen reiben. Sagenhafte 3.000 Orks, Trolle und andere Fantasy-Gestalten tummeln sich vor den Augen Eures Alter Egos, laut den Entwicklern allesamt ausgestattet mit individuellen Verhaltensweisen. Dem Vierbeiner die Sporen gegeben und mitten ins Getümmel gestürzt, wie in Peter Jacksons Meisterwerk fliegen die massigen Körper durch die Luft. Eine Schneise aus umgestürzten und herumpurzelnden Leibern kennzeichnet Kameos Route. "Zurzeit läuft 'Kameo: Elements of Power' auf einem Alpha-Dev-Kit. Die Leistung des finalen Entwicklersystems gestattet es uns, die Zahl der Figuren auf über 10.000 zu erhöhen. Davon konnten wir auf Xbox nur träumen, deshalb wanderten die Designdokumente für diese Massenschlacht in die Schublade. Für Xbox 360 kramten wir sie wieder hervor und siehe da – es funktioniert prächtig", strahlt Lee Schuneman.



Alles neu?

Wie aus diesen Ausführungen hervorgeht, ist "Kameo: Elements of Power" für Xbox 360 keine simple Portierung der Xbox-Version. Grafisch wurde das Action-Abenteuer von Grund auf neu erschaffen. Auch inhaltlich hat sich einiges getan: Die NextGen-Fassung protzt mit etwa 25 Prozent mehr Umfang und frischen Szenarien. Darüber hinaus gibt's den cineastischen Dimensionen angemessen eine von professionellen Akteuren beigesteuerte Sprachausgabe – eine Premiere in der Rare-Geschichte, bislang übernahmen diesen Job ausschließlich Firmenangestellte.

In puncto Spielablauf gab's dagegen nur marginale Änderungen, Ihr dürft Euch demnach auf ein vielversprechendes wie abwechslungsreiches Fantasy-Epos freuen. *os*



360 **Gnadenlos vom dritten "Herr der Ringe"-Teil geklaut, aber auch gnadenlos beeindruckend: Im fertigen Spiel sollen sich mehr als 10.000 Orks, Trolle und andere Monster auf dem Schlachtfeld tummeln – unglaublich!**



Stubbs the Zombie

Blutreich, aber humorvoll: Bungie-Mitgründer Alex Seropian lässt mit "Halo"-Technik die Toten auferstehen.


XB Stubbs nutzt den Traktor mit seiner Schaufel und montierten Mistgabeln als wehrhaftes Panzerfahrzeug.

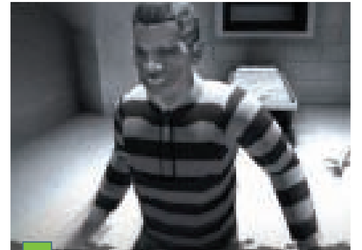
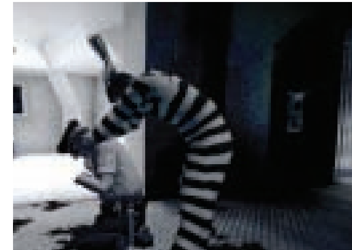
Es muss nicht immer der Master Chief sein: Zum ersten Mal werden Programm-Routinen der Xbox-Reihe für ein Nicht-Bungie-Produkt zweckentfremdet. Obwohl in Grafik, Physik und Handhabung die "Halo"-Verwandtschaft von "Stubbs the Zombie" deutlich wird, könnten doch Story, Szenario und Spielprinzip unterschiedlicher kaum sein: Statt aus der Ich-Perspektive steuert Ihr den Zombie und früheren Handlungsreisenden Stubbs in Third-Person-Ansicht durch einen Tag seines untoten Lebens. Über dem Grab des angefaulten Protagonisten, der Anfang der 30er einem Mord zum Opfer fällt, lässt ein egomanischer Milliardär die perfekte Stadt errichten. Pünktlich zu ihrer Einweihung ein Vierteljahrhundert später sagt Stubbs seinem Erdloch Adieu und bringt – getrieben von der Gier nach Gehirnen – Unruhe in die aufgeräumte Welt der Lebenden. Der von den Entwicklern Wideload auf der E3 gezeigte Probelevel ließ den Kette rauchenden Zombie auf witzige und gewitzte Weise einen Bauernhof verwüsten: Seinem Treiben konnte auch eine hundertköpfige Verteidigungslinie aus schrulligen Farmern und Redneck-Milizen kein Ende machen. Denn Stubbs' großer Trumpf ist die hohe Infektiösität des Zombie-Virus: Jeder Mensch, der von ihm mit kräftigen Hieben oder durch Verspeisen des Gehirns ins Jenseits befördert wird, reiht sich nach kurzer Zeit in seine Untoten-Armee ein.

Willenloses Wanken

Zwar sind die frisch konvertierten Kannibalen so doof, wie man ohne Hirn nur sein kann, in Überzahl räumen sie für Stubbs aber gut den Weg frei. Mit schrillem Pfiff sammelt er seine Truppe um sich, kräftige Schubser bugsieren die etwas lahmen Kameraden Richtung Feind. Verheizt der Spieler seine Untoten zu schnell, muss er schleichend und taktierend bzw. offensiv mit Schrotflinte oder am Steuer eines Traktors den Lebenden auf den Leib rücken. Zudem lässt sich auf sprichwörtliche Weise Besitz von den Menschen ergreifen: Stubbs kann seinen Arm herausreißen und nach gezieltem Wurf fernsteuern – bekommt er den Kopf eines Opfers zu packen, wird dieses als Mordmaschine missbraucht. Amüsant, aber weniger innovativ sind Spezialangriffe wie Gedärm-Granaten (die "Halo"-konform am Gegner kleben bleiben) und eine giftig grüne Faulgas-Attacke.

"Stubbs the Zombie" macht sich kräftig über Untoten-Filme und die 50er-Jahre lustig, geht aber für deutsche Verhältnisse etwas zu unverkrampft mit Blut und Gewalt um. Bleibt zu hoffen, dass den Prüfern der Comic-Charakter und der haarsträubende Humor nicht verborgen bleiben, sonst entgeht uns womöglich das kultigste Xbox-Action-Adventure seit "Psychonauts". *sf*


XB "Stubbs the Zombie" veräppelt zwar kräftig das Horrorfilm-Genre, geht aber selbst ebenso sorglos mit Brutalität um.



XB Wird nur der Arm gesteuert, gibt's verzerrte Schwarz-Weiß-Optik. Mit der Extremität kommt Ihr durch enge Spalten und lasst die Drecksarbeit von anderen erledigen.



Entwickler:	Wideload, USA
Hersteller:	Aspyr Media
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	nicht bekannt

Gehirnjagd mit Witz und abwechslungsreichem Prinzip: Übernehmt mit einer Untoten-Armee die Macht in den USA der 50er.


XB Mit seinen Riesenkräften greift Stubbs einfach durch die Tür, um sich einen Happen zu genehmigen.


XB Wenn ein Mensch angeknabbert wurde, kehrt er bald als ebenso dummer wie skrupelloser Zombie in die Welt zurück.



King Kong

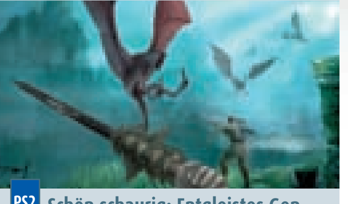
Action-Spiele frei nach Peter-Jackson-Filmen können sich sehen lassen: Nach "Herr der Ringe" kommt jetzt "King Kong".



PS2 Der Urvater der Monster-Kämpfe ist zurück: In der Rolle von Jack bekämpft Ihr Dinos und andere Giganten aus der Ego-Perspektive.



NGC Für die Wahl seiner Partner beweist Peter Jackson ein glückliches Händchen: Nach "Herr der Ringe" verspricht auch "King Kong" hochkarätige Spiele-Kost.



PS2 Schön schaurig: Entgleistes Gen-Experiment oder mythische Bestie?



PS2 Ein T-Rex reicht nicht mehr: Jack nimmt es gleich mit zwei Viechern auf.

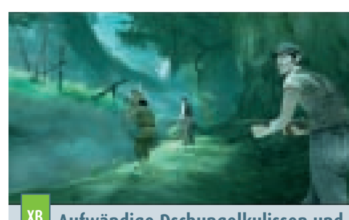
Kennt Ihr den noch? Er ist groß, hat einen gesunden Haarwuchs, entführt mit Vorliebe kreischende Blondinen, die bequem in seine Handfläche passen, ringt noch vor dem Bananenfrühstück mit zwei Tyrannosauriern gleichzeitig und betreibt in seiner Freizeit 'Skyscraper-Freeclimbing'. Richtig! Gemeint ist Dschungelkönig King Kong, der seit den frühen Dreißigern auf der Kinoleinwand sein Unwesen treibt – als ihn Stop-Motion-Guru Willis O'Brian und Kriminal-Koriphäe Edgar Wallace (als Ideenlieferant) künstliches Leben einhauchten. Diverse halbgare Neuverfilmungen und Godzilla-Gastauftritte später kehrt der berühmteste Affe der Filmgeschichte zu seinen Wurzeln zurück – auf die fiktive Südpazifikinsel Skull Island, wo er diesmal unter Regie von "Herr der Ringe"-Mastermind Peter Jackson Riesenechsen zermatscht.

King Kong in Paris

Die nächste Überraschung: Für die Versoftung seines neuen Kinospektakels hat sich Jackson nicht etwa einen amerikanischen Partner, sondern Ubisofts Star-Designer Michel Ancel ausgesucht – angeblich, weil es ihm das Action-Adventure "Beyond Good & Evil" aus der digitalen Feder des französischen "Rayman"-Erfinders besonders angetan hat. Also setzte man für das Action-geladene "King Kong" auch prompt dieselbe 3D-Engine ein. Wenn Ihr als Hauptfigur Jack aus der Ego-Perspektive mit Wumme und Speer wie Indianer Turok durch den vor Hitze dampfenden Urwald pflügt und die vorsintflutliche Fauna aufmischt, sind die typischen Filmumsetzungs-Vorurteile schnell zerstreut. Wie in der cineastischen Vorlage sollt Ihr zunächst Blondchen aus den Händen ihres pelzigen Entführers befreien!

Die Affen-Perspektive

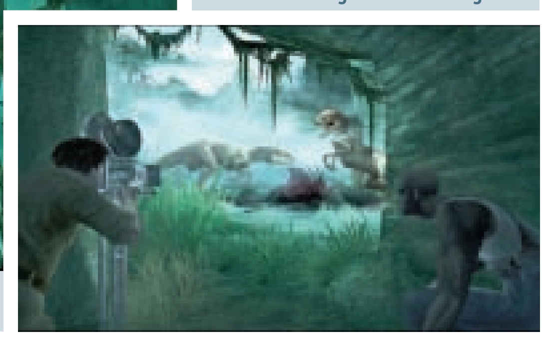
Nicht ganz einfach, denn außer aufdringlichen Wilden trachten Euch Dinosaurier und ähnlich übergroßes Mutanten-Getier nach dem Pixel-Leben – besonders der allseits beliebte T-Rex ist Euch auf den Fersen, und das gleich in zweifacher Ausfertigung! Aber keine Angst: Der Retter naht - und das ist ausgerechnet Kong! Der Affe entpuppt sich als Euer zweites spielerisches Alter Ego und entführt Euch in eine Dschungelwelt, in der Ihr aus der Third-Person-Perspektive Saurier in den Schwitzkasten nehmt und Kong als echten Akrobaten kennen lernt! Behände wie seine kleinsten Verwandten hangelt sich der Koloss zwischen Baumriesen und Schluchten umher – grunz! *rb*



XB Aufwändige Dschungelkulissen und Nebeleffekte sorgen für Stimmung.



XB Jacks Kollegen haben unter derselben 3D-Engine laufen gelernt wie "Beyond Good & Evil"-Heldin Jade.





King Kong

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC
PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	Ubisoft, Frankreich
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

Geht Als Mensch oder Riesengorilla auf Dino-Jagd: affengescheite Kombination aus Ego- und Third-Peson-Action.



24: Das Spiel

Auch auf der PS2 hat Terroristen-Jäger Jack Bauer einen furchtbar langen Tag.


PS2 Denk mit: Kluge Agenten lösen auch knifflige Rätseleinlagen.


PS2 Die digitalen Akteure kommen den echten Vorbildern extrem nahe.

Eine der innovativsten TV-Serien der vergangenen Jahre wird zum PS2-exklusiven Spiel: Sonys Cambridge-Studio hat sich des Themas angenommen und ist auf gutem Wege, die kommerziellen Misserfolge von "Primal" und "Ghost Hunter" vergessen zu machen. Denn eine Marke wie "24" schreit nach einer leicht verdaulichen Umsetzung für das große Publikum der Gelegenheitsspieler – und die bekommt der Massenmarkt auch. Was nicht heißen soll, das uns ein hingeschludertes Lizenzmachwerk erwartet: Bei "24: The Game" wird mit richtig viel Mühe aus hochspannender TV-Unterhaltung ein nicht minder packendes Spiel gemacht. Wie im Fernsehen erlebt Ihr 24 Episoden, die mit einem Cliffhanger enden und Euch durch die unerbittlich tickende Uhr unter Druck setzen. Drei bis sechs Missionen sind in einer Stunde zu erledigen. 109 Aufgaben aus den Bereichen Ballern, Fahren, Schleichen und Puzzeln erwarten Euch – ein zugegeben etwas einfallsloser Third-Person-Genremix, den Ihr als Jack Bauer erlebt. Inspirierter dürfte schon die (bis zur Veröffentlichung geheime) Story sein: Die wurde in Zusammenarbeit mit "24"-Autoren entwickelt und vom Macher der Serie, Joel Surnow, abgesegnet. Die Ereignisse von "24 – The Game" finden sechs Wochen nach dem zweiten TV-Tag statt und klären diverse Fragen, die in der dritten Staffel unbeantwortet blieben. So richtet sich die PS2-DVD nicht nur an gewöhnliche Action-Adventure-Freunde, sondern auch stark an "24"-Fans, die mehr aus Jack Bauers Leben erfahren wollen.

PS2 Der einzigartige Stil der TV-Serie mit häufiger Splitscreen-Benutzung und dem ominösen Uhrzeit-Ticker prägt auch die PS2-Umsetzung.

So echt wie möglich

Die Entwickler versuchen alles, das Flair des TV-Vorbilds einzufangen: Polygonreich wurden Charaktere wie Jack, Tony oder Präsident Palmer nachgebildet, wackelnde Kamera und Splitscreens erzeugen typische "24"-Spannung, Zwischensequenzen in Spielegrafik treiben das Geschehen voran. Sogar der Nachbau des virtuellen Büros der Anti-Terror-Einheit CTU geschah anhand von Originalplänen für das Filmset. Aufwändig und teuer ist auch die akustische Komponente: Kiefer Sutherland & Co. (bei uns natürlich deren Synchronsprecher) leihen ihre Stimmen, originale Soundeffekte und neue Musik des "24"-Komponisten bilden den unverwechselbaren, diffusen Klangteppich. Keine Frage: In Story und Atmosphäre macht "24: The Game" seiner genialen Vorlage alle Ehre – hoffen wir, das letztlich auch von der spielerischen Seite sagen zu können. *sf*

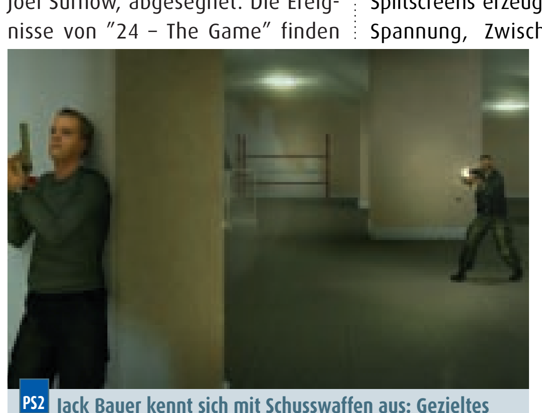

24: Das Spiel

MAN!AC-Prognose

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	Sony, England
Hersteller:	Sony
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	3. Quartal 2005

Staffel 2,5: Die geniale Serie als kurzweiliger Genre-Mix beeindruckt nicht nur mit authentischer Präsentation.


PS2 Jack Bauer kennt sich mit Schusswaffen aus: Gezieltes Agieren aus sicherer Deckung heraus ist bei "24" Pflicht.


PS2 Für Action wird reichlich gesorgt: Während der spannenden Hatz fliegen immer wieder kräftig Fetzen.



PlayStation 2



Heerscharen werden sich den Gezeiten des Krieges stellen



"Sehr gut!"

"...Kessen 3 wird ein echter Kracher für alle PS2-Strategen!"

GamePRO.de

"81% Spielspaß!!!"

MAN!AC

Eine Kou-Shibusawa-Produktion | Ein Action-Strategie-Spiel

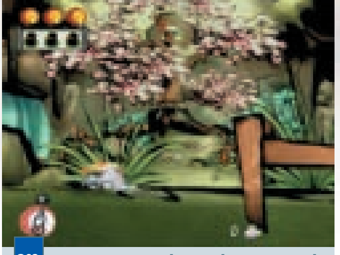


THQ

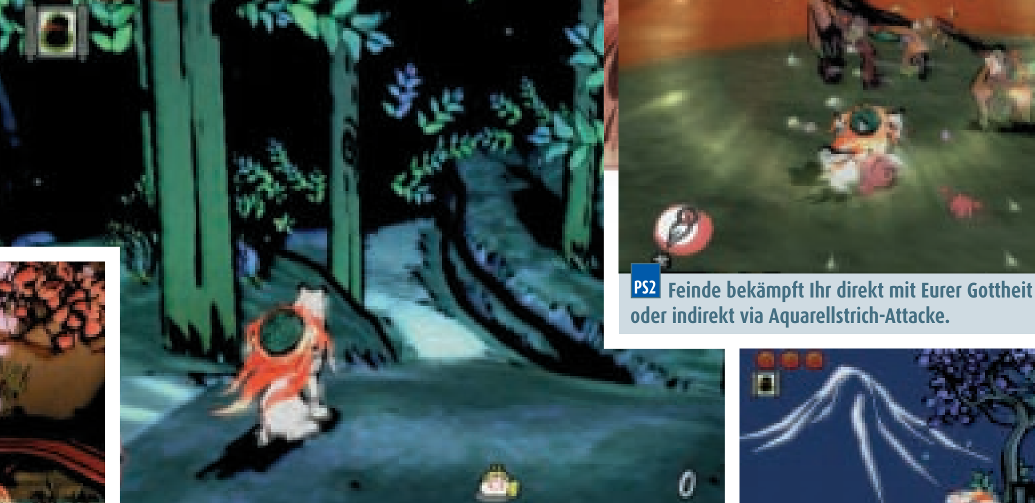


Okami

Kunst und Mythologie treffen in diesem innovativen Abenteuer aufeinander: Befreit die zerstörte Natur von bösen Mächten.



PS2 Herzerwärmend: Aus dem von Euch betretenen Boden sprießen Blumen.



PS2 Sonnengott Amaterasu heißt die schonende Wassernutzung der Menschen gut. Nur wer die Finsternis auf dem Pfade des Lichts durchschreitet, kommt ans Ziel.

PS2 Feinde bekämpft Ihr direkt mit Eurer Gottheit oder indirekt via Aquarellstrich-Attacke.

Die Clover Studios überraschen die MAN!ACs erneut mit einem bewundernswerten, in kein gängiges Schema passenden Spiel. In "Okami" schlüpft Ihr in die Haut des Sonnengottes Amaterasu. Der weiße Wolf muss die Natur vor der vollständigen Zerstörung retten und Licht in die Dunkelheit bringen. Die tödliche Gefahr manifestiert sich in der Person des fürchterlichen Monsters Orochi. Dieses Scheusal wurde wiederbelebt und vernichtet alles grüne Leben peu à peu.

Ebenso ungewöhnlich wie die Pro-Natur-Story fällt der Grafikstil aus: Die Mixtur aus Wasserfarben-Kunst und japanischen Folklore-Zeichnungen zieht den Spieler in den Bann.

Kunstvoller Pinselstrich

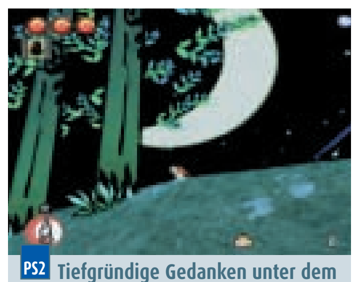
Im unkonventionellen Abenteuer erlernt Eure Gottheit dreizehn Superkräfte. Setzt diese neben normalen Rammangriffen und Sprüngen in außergewöhnlicher Manier ein: Wechselt in den Papierrollen-Modus und zeichnet Gegner zerstörende Symbole nach. Kombiniert diese mit normalen Attacken, um besonders kräftige Combo-Angriffe auszuführen. Gegen knackige Endgegner (die alle aus japanischen Sagen stammen) braucht Ihr zudem Fingerspitzengefühl: Denn die Pinsel-Steuerung ist zwar intuitiv, muss aber pixelgenau ausgeführt werden. Trotzdem finden sich sowohl Profi-Spieler wie Einsteiger schnell zurecht. Hardcore-Zocker freuen sich schließlich über das fordernde fünf Sterne Ranking-System. Also strengt Euch an, es geht schließlich um das Überleben unserer Natur!

Macht Euch Gedanken

Die wunderschöne Geschichte soll aufrütteln: Wann habt Ihr zuletzt einen Sternenhimmel auf einer Blumenwiese liegend betrachtet und den herrlichen Duft der Natur bewusst eingeatmet oder geschmeckt? "Okami" schwimmt absichtlich gegen den Videospiel-Mainstream und berührt Euch mit moralischem, aber nicht penetrantem Inhalt. Wer Filme wie "Prinzessin Mononoke" schätzt und eine emotional aufwühlende Spielerfahrung sucht, wird sich in "Okami" verlieben. *rf*



PS2 Wirbelwind, mein süßes Kind: Pinselt einen mächtigen Drachenzauber.



PS2 Tiefgründige Gedanken unter dem Sternenhimmel: Schützt die Natur.



PS2 Freund oder Feind? Amaterasu traut den Menschen nicht.

XB Hinterrücks meuchelt es sich am bequemsten: Auch bei einem Prinzen kommt das Überleben vor der Ehre.



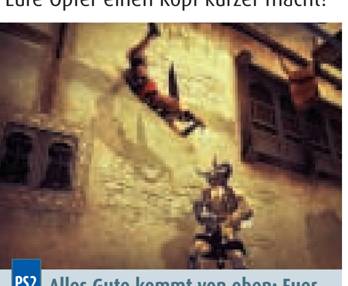
XB Balanceakte in schwindelerregender Höhe gehören für Euren Prinzen zu den leichtesten Übungen.

Prince of Persia: Kindred Blades

Ein Prinz kommt selten allein: Für sein drittes Abenteuer bringt der persische Thronfolger seinen bösen Zwilling mit.

Groteske Kreaturen aus Tausend und einer Nacht, halsbrecherische Geschicklichkeitseinlagen über den Dächern orientalischer Metropolen, atemberaubende Technik und nicht zuletzt ein bisher einzigartiges Feature, mit dem Ihr die Zeit zurückdrehen und verpatzte Spielmomente rückgängig machen könnt: Das war die Welt von Ubisofts "Prince of Persia" – und sie ist es noch, denn der Prinz darf den Säbel noch immer nicht ruhen lassen.

Monströse Heerscharen machen sich in allen Palästen und Gassen der prinzlichen Stadt breit – das pure Chaos, und nur Hoheit kann es wieder richten. Zu allem Überfluss kommt Euer Schwertschwinger auch noch mit dem Zeitsand in Berührung – und das, ohne irgendeinen magischen Schutz zu genießen. Die fatale Folge: Die Persönlichkeit Eures Helden wird gespalten, ab sofort seid Ihr entweder als guter Prinz oder in Gestalt des düsteren 'Dark Prince' unterwegs. Aber keine Angst: Zwischen diesen beiden Inkarnationen Eures Konterfeis wird nicht willkürlich gewechselt. Vielmehr entscheidet Ihr selber, in wessen Haut Ihr schlüpfen wollt: Wer sich als dunkle Massaker-Maschine durch die Straßen von Babylon metzeln möchte, hält nach einem Übergangspunkt Ausschau, der dem Feuer geweiht ist – wer dagegen das zahmere Prinzen-Pendant bevorzugt, hält sich an das Element Wasser. Inwieweit sich die streitbaren Zwillingsbrüder genau voneinander unterscheiden, konnten wir noch nicht feststellen – offensichtlich ist aber schon jetzt, dass der 'Dark Prince' brutaler zu Werke geht und statt dem Säbel eine lange, scharfkantige Kette führt: Mit der schwingt sich der muntere Monarch nicht nur über Abgründe hinweg – nein, von hinten eingesetzt ist's außerdem ein famoses Meuchel-Instrument, mit dem Ihr Eure Opfer einen Kopf kürzer macht!



PS2 Alles Gute kommt von oben: Euer Held im prinzlichen Sturzflug.



PS2 Autsch! Solchen Kolossen kommt Ihr nur mit der richtigen Taktik bei.



NGC "Ben Hur" lässt grüßen: Bei der rasanten Kutschen-Verfolgungsjagd durch Babylons Straßen und Gassen sind scharfe Kurven noch Euer geringstes Problem.

Widerstand ist zwecklos!

'Single Kill Opportunity' nennen die Entwickler das – nur eine Möglichkeit, die monströsen Feinde schnell und ohne großes Aufsehen zu beseitigen: Ubisoft bleibt seinem Ruf als Spezialist für spielerische Heimlichtuerei treu. Was aber nicht heißt, dass Ihr mit den Bestien jetzt leichteres Spiel habt: Die neuen KI-Monster sind mehr auf Zack denn je, rufen Verstärkung, hören Euch bereits auf Entfernung, nutzen wie Ihr die Umgebung zu ihrem kämpferischen Vorteil und verfolgen Euch sogar per Kutsche durchs alte Babylon. *rb*



Prince of Persia: Kindred Blades



Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal

Märchenhaftes Abenteuer mit viel Action, knackigen Geschicklichkeitseinlagen und prächtigem Orient-Ambiente.

Gears of War

Alles Schlechte kommt von unten: Die Menschheit wird von Invasoren aus dem eigenen Planetenkern angegriffen – jetzt rauchen die Laser-Colts.

Noch wichtiger als tolle Technik und ein erschwinglicher Startpreis sind für die Einführung einer neuen Hardware die frühen Spiele-Veröffentlichungen – denn ohne die richtigen Titel bleibt sie den Beweis für ihre Leistungsfähigkeit schuldig. Für die Xbox war es vor allem Bungies "Halo", das Spieler weltweit davon überzeugte, in das neue Gerät zu investieren, und das trotz des happigen Einführungspreises. Zum Start des Nachfolgegeräts gibt es kein "Halo"... aber dafür "Gears of War" – und das hat das Zeug, der Meilenstein der Spielegeschichte zu werden, den sich Action-Spieler seit Jahren wünschen. Denn was Ihr hier abgebildet seht, das sind nicht etwa Artworks oder Ausschnitte aus Filmsequenzen... nein, es ist waschechte Spielegrafik. So toll sieht "Gears of War" tatsächlich aus! Von Schlingpflanzen zugewucherte und von Trümmern übersäte Ruinenstädte, verschwenderisch schöne Architektur von zyklopischen Dimensionen und Monstrositäten, die so echt wirken, dass Euch das Herz in die Hose fällt. Verantwortlich für diese Grafikpracht ist Action-Spezialist Epic Megagames, der hier seine "Unreal 3"-Engine einsetzt. Aber "Gears of War" ist kein Ego-Shooter!



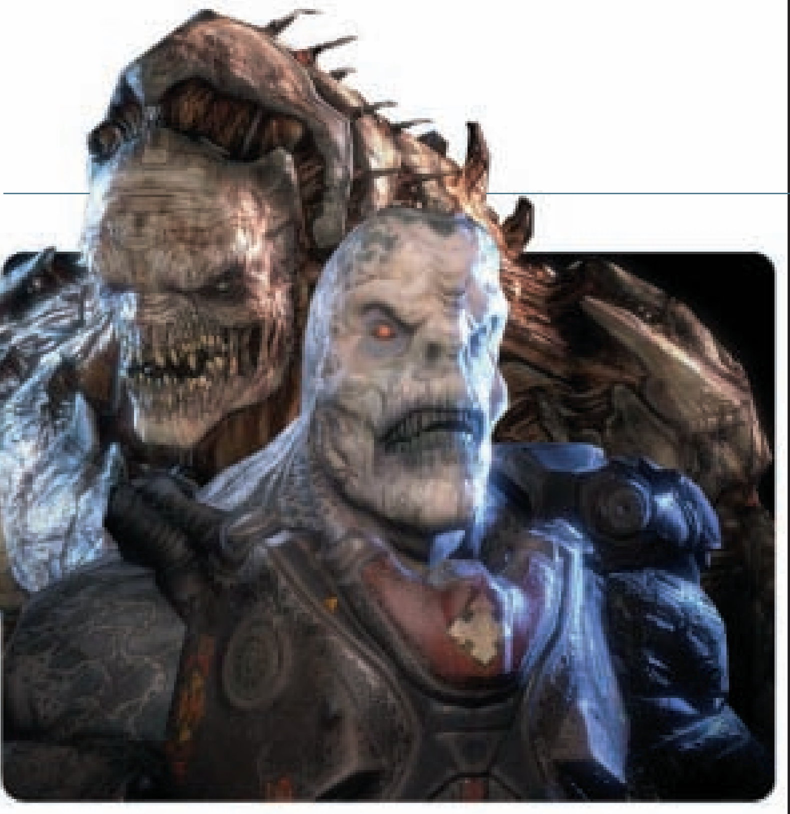
360 Nein, kein verspäteter Aprilscherz, sondern waschechte Spielegrafik: Bei den Schlachten gegen Zombies und Riesen-Bestien aus der bösen Locust-Horde zeigen "Unreal 3"-Engine und Xbox 360, was in ihnen steckt.

Second-Person-View

Epics Chef-Designer Cliff Bleszinski bezeichnet die Wahl der Perspektive mit 'Second-Person-View'. Gemeint ist eine Kombination aus Ego- und Third-Person-Perspektive – das beste aus beiden Welten also. Das Ergebnis erinnert dezent an "Resident Evil 4": Ihr seht Euren Helden wie in einem Third-Person-Shooter, schaut ihm dabei aber so über die Schulter, dass sich Steuerung und insbesondere Zielen ähnlich anfühlen wie bei einem Ego-Shooter. Obwohl Epics Wurzeln im Ego-Genre liegen, hat man sich diesmal bewusst dagegen entschieden: Auf die-



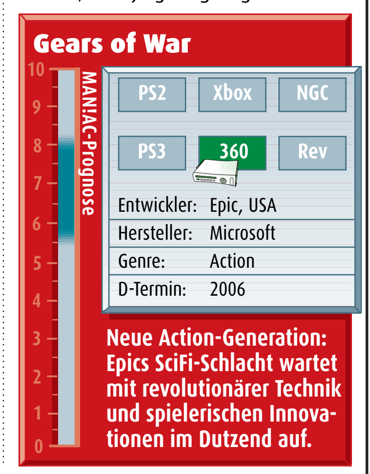
360 Eine Welt in Trümmern: Marcus Fenix und seine Kollegen wollen die Invasoren aus den menschlichen Metropolen vertreiben – aber von denen sind längst nur noch Ruinen übrig. Dazwischen kauern wehklagende und schluchzende Flüchtlinge.



se Weise will man Euch nicht nur die Identifikation mit Eurem Konterfrei erleichtern, sondern auch eine packende Geschichte erzählen. Denn "Gears of War" ist kein dumpfes Geballere, vielmehr sollen Euch Charaktere, Gesprächspartner und nicht zuletzt die zahllosen Statisten in einer Geschichte wähnen, die nicht nur echt aussieht, sondern sich auch so anfühlt. Ebenfalls unüblich für ein Action-Spiel: Held Marcus Fenix hat eine Vorgeschichte und verfolgt seine eigenen Ziele. Vor dem Ausbruch des Kriegs war er ein hoch dekorierter Offizier – aber als sein Heimatplanet Sera von der machtgierigen Locust-Horde überrannt wird, fällt der brave Kerl in Ungnade. Statt sich pflichtbewusst an seinen Dinstplan zu halten und die aus Seras Kern kommenden Eroberer umzunieten, will er seinen Vater beschützen.

Deckung!

Jetzt hat er die Chance, seinen guten Ruf wieder herzustellen: Gemeinsam mit einem Team von Spezialisten und dem Roboter Jack (sorgt für Reparaturen, vollautomatische Gefallenen-Wiedererweckung und was sonst noch so an Drecksarbeit anfällt) soll er in einem letzten Aufgebot von Spezialeinheiten die Menschheit retten. Letztere verschanzt sich inzwischen auf dem einzigen Fleckchen Erdkruste, das dick genug ist, um die unterirdischen Invasoren am Durchbruch nach oben zu hindern. Hier ist die Spezialfähigkeit der Monster, sich durchzubuddeln und an beliebiger Stelle aufzutauchen, nutzlos – jetzt heißt es: Mann gegen Monster! Der taktische Vorteil der Menschen: Obwohl sich die technische Entwicklung von Seras Bewohnern nur unwesentlich von der unsrigen unterscheidet, sind sie der Horde wenigstens in diesem einen Punkt überlegen. Denn deren Bestien ziehen zwar ebenfalls mit großkalibrigen Geschützen zu Felde, aber Fahrzeuge und Fluggeräte sind nicht ihr Ding. Vielmehr verlassen sich die Ungeheuer auf die naturgegebenen Talente der ihr angehörigen Spezies: Fliegende Fieslinge, blitzschnelle Biester und nicht zuletzt Ungeheuer, die so riesig sind, dass sie von ihren Kollegen als Transport-Einheit genutzt werden, heizen Euch so richtig ein. Also höchste Zeit, in Deckung zu gehen! Und genau darum geht es in "Gears of War": Von Deckung zu Deckung huschen, um nur kurz hinter dem Schutz hervor zu lugen und die Locust mit einer Salve heißem Blei einzudecken. Oder Ihr macht's wie im Action-Film, bleibt in Sicherheit und streckt nur den Waffenarm aus, um blind drauf los zu ballern – irgendwas werdet Ihr schon treffen, sind ja genug Gegner da! *rb*



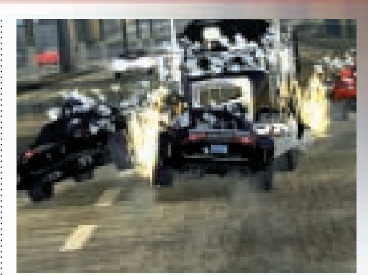
Burnout Revenge

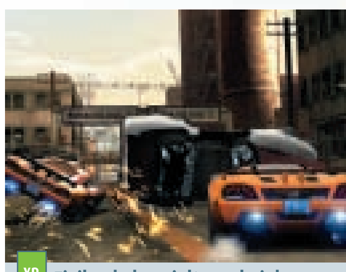
Da fliegt dir doch das Blech weg: Criterions imposante Verschrottungsorgie geht mit noch mehr Schwung in die vierte Runde.

Nachdem Criterion von den überzeugten Fortsetzungstätern Electronic Arts übernommen wurde, wundert es wohl niemand, dass auch dieses Jahr ein neues "Burnout" für Volldampf sorgen soll. Der nunmehr vierte Teil folgt dem Trend und streicht die Nummer aus dem Namen, stattdessen steht der Untertitel "Revenge" für die angestrebte Zielrichtung: Die crashbegeisterten Briten wollen nämlich kein simples Update fabrizieren, sondern die destruktive Tendenz der Vorgänger kräftig erweitern.

Die wichtigste Neuerung von "Burnout Revenge" zielt entsprechend in diese Richtung: Jetzt werden nämlich nicht mehr nur direkte Gegner durch Rempler verschrottet, Ihr könnt auch alle kleinen und mittelgroßen Zivilfahrzeuge gezielt demolieren – lediglich gegen große Kaliber wie Trucks und Straßenbahnen zieht ihr weiter den Kürzeren. Diese reizvolle Ergänzung nutzt Ihr für spektakuläre Kettenreaktionen, wenn Ihr z.B. einen arglosen Kleinwagen anstoßt und in die Fahrbahn eines Kontrahenten bugsiert. Der anspielbare neue Rennmodus 'Traffic Attack' baut speziell auf diesem Prinzip auf: Ihr fahrt bei einem Endlosrennen stets gegen die Zeit und könnt diese nur durch provozierte Unfälle verlängern – je heftiger die Demolierungs-Combo ausfällt, umso besser. Auch der Karrierefortschritt orientiert sich nicht mehr alleine an Rennergebnissen, sondern berücksichtigt den Wirkungsgrad Eurer Zerstörungswut.



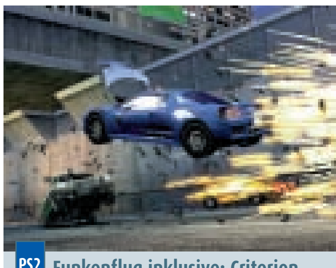




XB Zivilverkehr spielt nun bei den Rennen eine deutlich aktivere Rolle.



XB Wo gerempelt wird, da fliegen Späne: Die Polygonzahl der Automodelle wurde angehoben, entsprechend mehr Material geht bei spektakulären Unfällen zu Bruch.



PS2 Funkenflug inklusive: Criterion geizt nicht mit Partikeleffekten.

Beim normalen Crash-Modus wiederum ging Criterion auf Spieler-Kritik ein und entsorgte unnötige Bonuselemente wie die Punktmultiplikatoren, während uns die launigen 'Crash Breaker'-Wagenexplosionen erhalten bleiben.

Verschrotten in schön

Grafisch macht "Burnout Revenge" schon jetzt einen fantastischen Eindruck und dürfte speziell auf der PS2 wieder alles aus der Konsole rausholen: Großartige Lichtspiegelungen sowie massenweise Partikel- und Explosionseffekte machen die erneut pfeilschnelle Raserei zum Spektakel. Auch das Pistendesign glänzt mit vielen Details, feinen Texturen und toller Streckenarchitektur voller Abkürzungen und Alternativrouten.

Auf den ersten Blick etwas ungewohnt erscheint lediglich die neue optische Ausrichtung: Der buntere Stil der Vorgänger wurde spürbar zurückgeschraubt, die Farbwahl realistischer gestaltet. Dazu passend orientieren sich die Kurse an echten Städten: Während die Piste in Detroit düsterer ausfällt, haben Schauplätze wie Tokio und Rom neben landestypischer Architektur trotzdem genug Farbe zu bieten – auf jeden Fall deuten alle Anzeichen darauf hin, dass "Burnout Revenge" den Vorgänger noch übertreffen kann. *us*



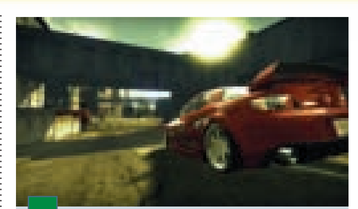
PS2 Immer an der Wand lang: Die Strecken stecken voller Tücken.

Need for Speed Most Wanted

Schluss mit der ewigen Nacht: Electronic Arts greift alte Rasertugenden auf und hetzt Euch bei Tag die Cops auf den Hals.

Beim neunten Teil von Electronic Arts' langlebiger Rennspielserie geht es zurück zu den Wurzeln: In "Most Wanted" stehen keine nächtlichen Flitzereien im Mittelpunkt, stattdessen liefert Ihr Euch bei Tageslicht Verfolgungsjagden mit der Polizei wie z.B. in "Hot Pursuit 2". Allerdings geht's intensiver zur Sache, denn die Gesetzeshüter treten nicht nur zahlreicher an, sondern heften sich mit mehr künstlicher Intelligenz an Eure Fersen.

Tuning-Fans müssen derweil nicht verzweifeln, denn auch diesmal gibt es zahlreiche Möglichkeiten, die Technik der Lizenzboliden aufzurüsten und das Äußere mit Spoilern, Lackierungen & Co. zu veredeln. Eine Rückkehr zu fest vorgegebenen Pisten steht nicht an. Erneut tummelt Ihr Euch in einer frei befahrbaren Stadt mit weiträumigem Straßennetz voller Highways, verwinkelter Gassen und



360 Die Stadt bekam diesmal einen spürbar 'erdigeren' Look verpasst.

Tunnels. Der spektakuläre Glitzer-Look der "Underground"-Episoden verabschiedet sich dagegen: Zum einen kommen bei Rennen im Sonnenschein grelle Leuchtreklamen und regennasser Asphalt nicht zur Geltung, zum anderen gehen die Entwickler stilistisch in Richtung 'raue Großstadt' mit Industrievierteln und weniger Hochglanzelementen, was einfach besser zur wilden Hatz passt.

Schöner Schein

"Most Wanted" erscheint für alle gängigen Systeme, auf der E3 konnten wir aber nur eine Sprint-Strecke der Xbox-360-Fassung anspielen. Sieht man vom noch vorhandenen Ruckeln ab, machte diese bereits eine sehr schicke Figur: Die Umgebungsgrafik protzt mit vielen Details und lebensechten Bäumen am Straßenrand sowie viel Verkehr auf den Straßen – und das alles bei hoher Sichtweite und knackig scharfem Bild. Auch die Inszenierung fällt gewohnt edel aus: Neben einem feinen Tunneleffekt bei Turboeinsatz überzeugten die verbesserten Steuerungselemente. Statt halbautomatisch die Fahrbahnspur zu wechseln wie im Vorgänger, habt Ihr nun mehr Kontrolle über Euren Boliden. In kritischen Situationen kommt auf Knopfdruck eine limitierte Zeitlupe ähnlich "Midnight Club 3" zum Einsatz. Das erlaubt Euch präzisere Lenkbewegungen, wenn Ihr z.B. kurzerhand unter dem Anhänger eines im Weg stehenden Trucks durchpreschen wollt. *us*



360 Gerast wird bei "Most Wanted" nicht nur auf breiten Straßen: Wer die zahlreichen Schleichwege der Umgebung kennt, hat bei Duellen klare Vorteile.

360 Die Automodelle profitieren von der höheren Polygonzahl und können erneut mit Lackierungen getunt werden.



360 Nächtliche Lichtspielereien sind diesmal außen vor, dafür gibt's coole Tempo-Effekte und Edeltexturen.



Need for Speed Most Wanted



Entwickler:	Electronic Arts, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	November

Gewohnt toll präsentierte Straßenraserei, bei der jetzt spannende Verfolgungsjagden mit der Polizei im Mittelpunkt stehen.



XB Gewaltige Obermotze: Doppelköpfige Drachen und ein Quartett lebender Statuen werden Euch das Fürchten lehren.



Phantasy Star Universe

Neues Spiel, neues Glück: Sega verabschiedet sich vom Hunter-Zwist und wendet sich anderen Abenteuern zu.

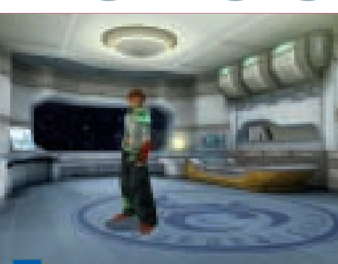
Auch wenn es das allererste und zudem unterhaltsamste Online-Rollenspiel für Konsole ist, die Nachricht von einer neuen "Phantasy Star"-Episode entlockt vielen Abenteurern gerade mal ein müdes Gähnen. Wie kann Sega nach der Kartenspiel-Episode noch überraschen, die werden doch nicht Ragol mit "Pokémon"-Verschnitten verunstalten? Keine Sorge, dieses Horrorszenario können wir mit Sicherheit ausschließen: Wie der Name schon sagt, spielt das kommende "Phantasy Star" in einem neuen Universum!

Invasion der Aliens

Das Abenteuer führt Euch ins Sonnensystem Gurhal, in dem die Kolonien dreier Planeten den hundertjährigen Frieden feiern – zu früh gefreut, denn die Weltraumwesen Seed begraben die Zeremonie mit einem Meteorschauer! Im chaotischen Inferno verliert Kadett Ethan Waber seine Schwester aus den Augen: Auf der Suche nach Lumia und den Hintergründen des feigen Angriffs bereist Ihr über 20 Kerker auf allen drei Planeten. Das wird aber nicht mehr mit dem Transporter klappen, stattdessen steigt die Party in steuerbare Vehikel. Weitere Details zur Handlung will Sega noch nicht verraten, es soll sich aber nicht um ein lineares Abenteuer handeln – vielfältige Lösungswege werden möglich sein. Mit Helden-Editor, Echtzeitkämpfen und Teamtaktiken soll "Phantasy Star Universe" den Vorgängern spielerisch gleichen, das Konzept hat Sega aber auf den Kopf gestellt: Die ersten 40 bis 50 Stunden spielt Ihr solo, an Eurer Seite kämpfen KI-Kumpane – so werden Spieler ohne Internet-Zugang nicht durch Einbußen oder gar Gebühren belästigt.



PS2 Im Gegensatz zu den Vorgängern werdet Ihr auch in der Abenteuerwelt andere Spieler treffen – vermutlich aber nur in Städten und Raumstationen.

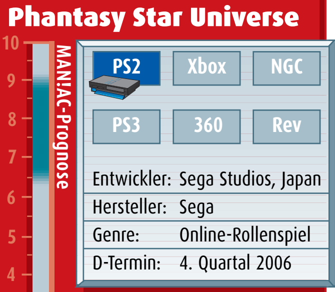


PS2 Den Helden arrangiert Ihr nicht nur aus drei Berufen, sondern auch aus vier Rassen: Völlig neu im Universum sind die Halbmonster.

Online-Nachschlag

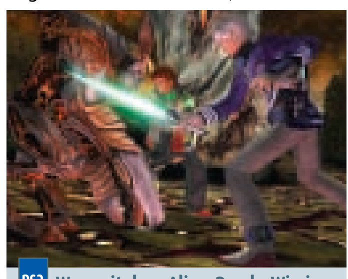
Erst nach dem Abspann beginnt das Online-Abenteuer und dann zahlt Ihr auch Abo-Gebühren: Ihr werdet Euch von der KI-Party verabschieden, um mit anderen Spielern Cliquen zu gründen und Online-Missionen zu bestehen. Wahrscheinlich wird es sich aber nicht um ein echtes MMO-Rollenspiel handeln, Sega weitet vermutlich den Lobby-Treffpunkt der Vorgänger auf Städte und Raumbasen aus: Nur hier lauft Ihr fremden Mitspielern über den Weg. Welche Abenteuer Euch in der Online-Komponente ganz genau erwarten, wissen vermutlich nicht mal die Entwickler: Sega will die Internet-Planeten über sieben Jahre pflegen und dabei nicht nur Fehler ausmerzen, sondern die Welten auch mit Inhalten bereichern. *oe*

Phantasy Star Universe

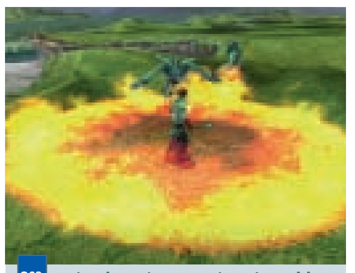


Entwickler:	Sega Studios, Japan
Hersteller:	Sega
Genre:	Online-Rollenspiel
D-Termin:	4. Quartal 2006

Für jeden was dabei: Imposanter Mix aus Solo- und Online-Abenteuer, das Ihr auch ohne Internet bis zum Abspann spielt!



PS2 Weg mit dem Alien-Dreck: Wie in früheren "PSO"-Abenteuern werdet Ihr die Monster in Echtzeit und mit Teamwork bekämpfen.

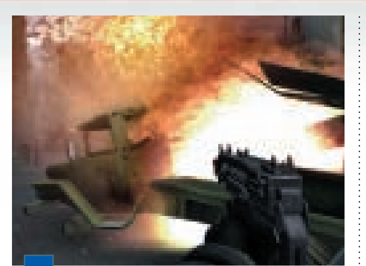


PS2 Heizt den Biestern ein: Die Helden beherrschen individuelle Combos und Talente, mit denen sie die Schlagkraft der Party bereichern.

Black

Vernichtungs-Experte Criterion sagt Euch den Krieg an: Nach den "Burnout"-Boliden ist jetzt das Ego-Shooter-Genre dran.


XB Benutzt nahestehende Fahrzeuge als Sprengstoff: Ein Schuss an der richtigen Stelle, und Ihr habt zwei Probleme weniger.

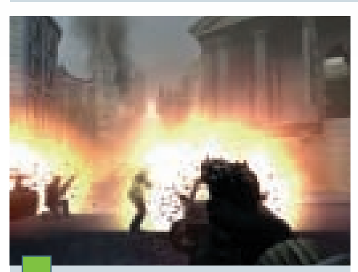

PS2 Auch Lastwagen sind für ein lustiges Feuerchen gut.

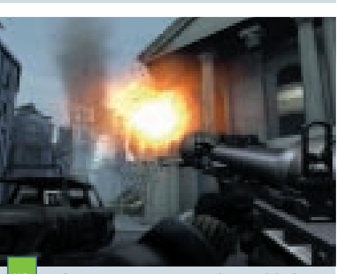

PS2 Macht auch was her, wenn sie noch intakt ist: die 3D-Architektur.

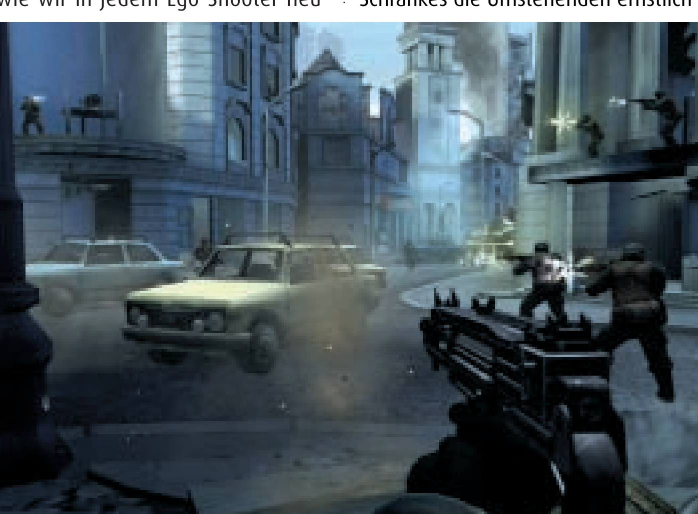
Criterion haben sich mit "Burnout" einen Namen für ebenso schnelle wie extreme Spiele gemacht – und nicht zuletzt ihre Schwäche für bis zur Unkenntlichkeit deformierte Luxus-Boliden war es, die "Burnout"-Spieler weltweit dazu verführt hat, ihre PS-Monster gezielt gegen die Wand zu fahren. Bei so viel Lust an der Zerstörung liegt die Entwicklung eines Ego-Shooters nahe. Gesagt, getan: Mit "Black" präsentieren Euch die Vernichtungs-Experten ein Action-Inferno, in dem Ihr buchstäblich alles zerlegen könnt – von der Hausfront bis zum Panzer. Wer wie wir in jedem Ego-Shooter neugierig auf Wände, Schränke, Fenster und Computer-Monitore ballert (immer in der Hoffnung auf stilechtes Bumm, Splitter, Klirr und Kawumm), der wird seine helle Freude haben.

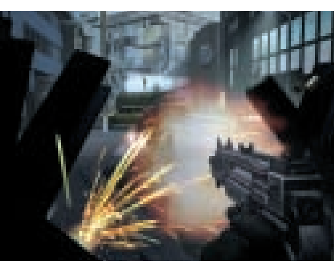
Trümmerregen

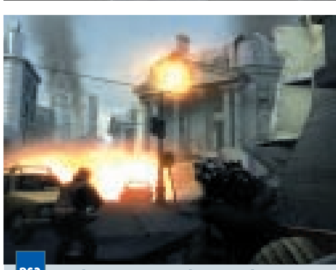
Nicht nur, dass Ihr laut Criterion die schöne Zimmereinrichtung vom Oberfiesling zerdeppern oder einen fetten Brocken aus der Säule sprengen könnt: Nein, dank aufwändiger Physik-Engine hat der Schaden am einzelnen Objekt auch Auswirkung auf die Umgebung. So können die Holzsplitter eines explodierenden Schrankes die Umstehenden ernstlich verletzen, und nicht selten führt der Wurf einer Handgranate durchs Fenster zum Einsturz der ganzen Hausfront und des darüber liegenden Stockwerks. Die Verteilung tragender Elemente macht's möglich: Ein Bauteil stützt das andere – und kracht eins davon um, ist's um alle ihm untergeordneten Säulen, Stützen, Balken, Streben und Steinchen ebenfalls geschehen. Aber freut Euch nicht zu früh: Wer so doof ist, einen zentralen Pfeiler umzuschießen, während er noch daneben steht, der braucht sich nicht zu wundern, wenn er dabei den Boden unter den Füßen verliert... oder den von der nächsten Etage auf den Kopf bekommt. Aber wer das neuartige Feature klug nutzt, der ist besonders dann fein raus, wenn er einer Übermacht gegenübersteht: Wenn Ihr die richtigen Stellen erwischt, kann sich die vermeintlich sichere Stellung schnell als Todesfalle erweisen. Besonders bemerkenswert: Die präsentierte PS2-Version sieht außerordentlich gut aus und glänzt mit vielen Spezialeffekten. *rb*


XB Wer Explosionen verursacht, spart sich mühsame Einzelgefechte.


XB Splitterregen: Hier geht wirklich alles zu Bruch – auch die Fenster.


PS2 Hier herrscht der totale Krieg: Wie in "Medal of Honor" pfeifen Euch in den aufwändigen Straßenschlachten nur so die Schüsse um die Ohren.




PS2 Funkenregen und Feuersbrunst: Selten war Zerstörung schöner.



Entwickler:	Criterion, England
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	4. Quartal

Shooter-Inferno mit Physik-Engine, die Euch alles in Einzelteile zerlegen lässt: Hier bleibt kein Stein auf dem anderen.

Call of Duty 2: Big Red One

Vorsicht, bei "Call of Duty 2: Big Red One" geht's nicht – wie der Untertitel vermuten ließe – um eine große, rote Knackwurst, die die Soldaten beim letzten Kirmesfest verputzten, sondern um die erste Infanterie-Division der US-Armee. Diese draufgängerischen Burschen hörten auf den skurrilen Spitznamen 'Big Red One' und waren bei allerlei Himmelfahrtskommandos des zweiten Weltkriegs an forderster Front dabei. Ähnlich wie in "Finest Hour", zu dem aber keine inhaltliche Verbindung besteht, stellt Ihr Euch der deutschen Wehrmacht und ihren Verbündeten entgegen. Mit zahlreichen neuen Waffen ausgestattet, kämpft Ihr in Belgien, Nordafrika oder Sizilien gegen – dank Motion-Capturing – geschmeidig animierte CPU-Schurken. Besondere Beachtung gilt dem Zusammenhalt Eures Teams: Zwar dürft Ihr keine Kommandos geben, doch hängt von Euren Entscheidungen das Überleben der KI-Kumpanen ab. Lotst Ihr die Gefährten sicher durch die Schlacht, steigert sich deren physische und psychische Verfassung – neue Teammitglieder hingegen verlieren im Kampfgeschehen schon einmal die Nerven.

PS2 Bombenkrieg: Während Euch die Kollegen nach Kräften unterstützen, bricht in den Stadtruinen die Hölle los.



NGC Den Raketenwerfer solltet Ihr in engen Räumen sparsam einsetzen.

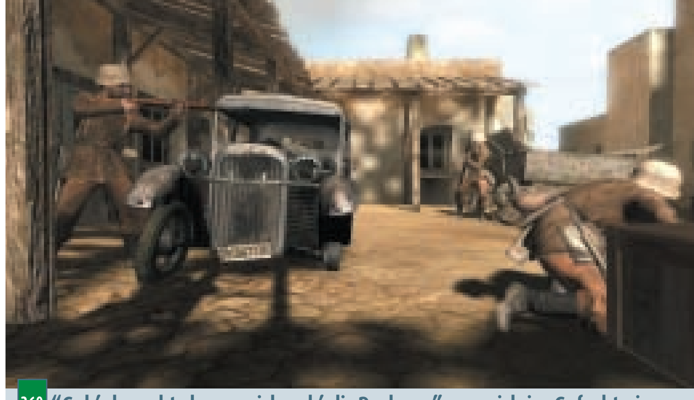
Doch auch dem erfahrensten Shooter-Ass wird in "Call of Duty 2: Big Red One" das Herz in die Hose rutschen: Granatenexplosionen im Sekundentakt, ratternde Artilleriegeschütze und Luftschläge beider Kriegsseiten lassen den Boden erbeben und entfachen das bisher beeindruckendste Actionfeuerwerk der aktuellen Konsolengeneration. Ob neben der grandios präsentierten Dauerballerei auch die spielerische Seite überzeugt, werden wir in einem ausführlichen Preview in einer der nächsten Ausgaben ergründen.



Call of Duty 2



360 Mächtig was los: Zahlreiche freundlich und feindlich gesinnte KI-Soldaten verwandeln die Kriegsschauplätze in ein chaotisch-realistisches Tollhaus.



360 "Geh' du rechts herum, ich geb' dir Deckung"– um sich im Gefecht einen Vorteil zu verschaffen, kommunizieren Eure CPU-Helfer untereinander.

Anstatt sich nach dem großen Erfolg von "Call of Duty" genüsslich auf die faule Haut zu legen, verkrochen sich die Jungs von Infinity Ward alsbald im stillen Kämmerlein, um an einem würdigen Nachfolger zu basteln. Unterstützt von einem Team Militärberater und der Hardwarepower von Microsofts Next-Gen-Maschine entstehen die authentischsten und zugleich beeindruckendsten virtuellen Schlachten, die die Konsolenwelt je gesehen hat. Wenn Ihr den Strand der Normandie stürmt oder Euch Straßenkämpfe mit Rommels Nordafrika-Divisionen liefert, taucht Ihr ein in ein Schlachtengemälde von erschreckendem Realismus. Während Maschinengewehrsalven das sturmgepeitschte Meer durchsieben und Eure Kollegen in Stücke gerissen werden, taumelt Ihr – halb taub vom Lärm der Explosionen – mit letzter Kraft von einer Deckung zur anderen. Umgeben vom markerschütternden Konzert der pausenlosen Detonationen und geblendet vom grellen Sonnenlicht hebt Ihr Maschinengewehrnester aus, legt feindliche Panzer lahm oder sucht im Schützengraben Deckung. Die eigens entwickelte Engine protzt mit Echtzeitschatten und eindrucksvollem Partikelsystem, die Texturen schwanken hingegen noch zwischen gestochen scharf und verwaschen. Für die – im Vorgänger schmerzlich vermisste – Langzeitmotivation sollen unterschiedliche Pfade zur Missionserfüllung sowie die fordernde KI der feindlichen Truppen sorgen.



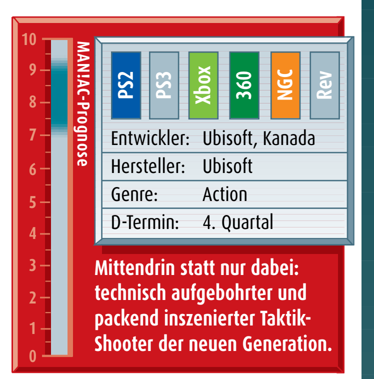
Ghost Recon 3



Ubisofts Vorzeige-Taktik-Shooter geht in die nächsten Runde und lässt sich nicht lumpen: Mit "Ghost Recon 3" bedient der Publisher die aktuelle sowie kommende Konsolen-Generation und bietet zahlreiche Neuerungen. So erfreuen sich Fans an einem neuen Kommando-Interface und der aufgebohrten Grafik, die mit beeindruckenden Licht- und Partikeleffekten das Kriegsgeschehen authentischer denn je wiedergibt. Eure Kameraden scheucht Ihr nun via Cross-Com-Feature durch die Missionen, mit dessen Hilfe auch unbemannte Drohnen ferngesteuert und Luftangriffe angefordert werden. Gleichzeitig informiert es den Spieler über Einsatzziele und Statusberichte, denn Ladezeiten und Missionseinweisung gehören bei der ausschließlich in Mexiko City angelegten Storykampagne der Vergangenheit an.



360 Über das neue Cross-Com-Interface kommandiert Ihr das Ghost-Team.



MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

Mittendrin statt nur dabei: technisch aufgebohrter und packend inszenierter Taktik-Shooter der neuen Generation.

Brothers in Arms: Earned in Blood



PS2 Während Ihr Euch in "Road to Hill 30" vorwiegend durch ländliche Gebiete gekämpft habt, stehen jetzt auch Häuserschlachten auf dem Spielplan.

Alte Bekannte, neue Helden: Nach Sergeant Matt Baker in "Brothers in Arms" schlüpft Ihr nun in die Rolle von Sergeant Joe Hartsock und schlagt Euch wie im Vorgänger durch die stark umkämpfte Normandie. Neben der in vielen Belangen wie KI, Waffen und Team-Taktiken verbesserten Einzelspieler-Variante bietet "Earned in Blood" einen Coop-Modus, den Ihr sowohl auf Seiten der Alliierten wie Deutschen spielen dürft.

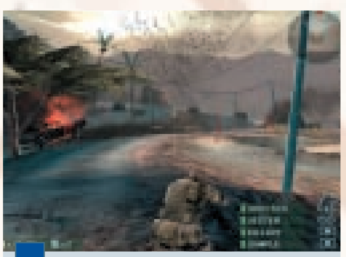
MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

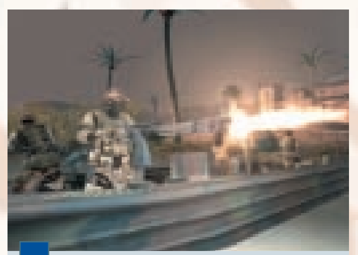
Entwickler:	Gearbox, USA
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	4. Quartal

Vielversprechende Fortsetzung zum realistischsten Weltkriegs-Shooter mit spielerischen und inhaltlichen Verbesserungen.

SOCOM 3: U.S. Navy Seals



PS2 Diesmal sitzen die zu bekämpfenden arabischen Fundis in Marokko.



PS2 In "Socom 3" könnt Ihr nicht nur Boot fahren, sondern auch schwimmen.

Das beliebteste PS2-Online-Spiel bekommt seine zweite Fortsetzung: In zwölf Missionen sorgt Ihr mit einem US-Eliteteam in Polen und Marokko für Ordnung, befehligt die Kameraden über ein vereinfachtes Interface und wehrt Euch gegen kluge Feinde. Durch die Kombination von 31 Waffen und 21 Zubehörteilen passt Ihr Euer Arsenal den Gegebenheiten an, zudem macht Eure Mannschaft von einem Kanonenboot und einem hochgerüsteten Humvee Gebrauch. Die Karten sind fünf- bis sechsmal größer als in Teil 2, dank gutmütiger Verteilung von Checkpoints hält sich der Frust in Grenzen. Grafisch erwartet Euch nicht viel Neues, ein paar Partikeleffekte hier und da können nicht verbergen, dass "SOCOM" in die Jahre kommt.



MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Zipper Interactive, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	3. Quartal

War business as usual: US-patriotische Third-Person-Action mit verbesserter Ausrüstung und größeren Karten.

Ratchet: Deadlocked

Der waffenvernarrte Außerirdische Ratchet verliert seinen Schwanz und seine Freiheit: Unfreiwillig wird er zum Gladiator in einer sadistischen Fernsehshow des Medienmoguls Gleeman Vox. Bei seiner Flucht aus dem TV-Knast bekommt Ihr Robo-Kumpel Clank zunächst nicht zu sehen, dafür stehen Euch zwei Bots zur Seite, die zum Mitkämpfen oder zum Hacken von Türen abkommandiert werden.
In Farbgebung und Landschaftsdesign ist Ratchets viertes Abenteuer düsterer und erwachsener als die Vorgänger, aber actionreich wie eh und je. Ein cleveres Waffen-Mod-System beschert Euch tausende Waffenkombinationen, mit denen Ihr auch online kooperativ oder kompetitiv Unheil anrichtet.



PS2 Vier Fahrzeuge wie dieser spinnenbeinige Landstalker sind benutzbar.



PS2 Zu zweit stark: Im Splitscreen teilt Ihr Euch Feinde und Munition.

MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Insomniac, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	November

Pausenlose Action mit Sonys Vorzeigehelden: nicht mehr ganz so bunt, aber waffenstarrend wie gewohnt.

Onimusha: Dawn of Dreams



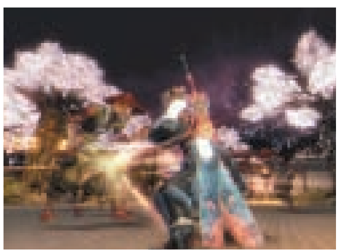
PS2 Wie seine Vorgänger glänzt "Dawn of Dreams" mit fantasievollen Szenarien und furchteinflößenden Schauergestalten.

15 Jahre sind vergangen, seit Feldherr Nobunaga vom japanischen Thron gestoßen wurde. Doch auch sein Nachfolger Toyotomi vermag nicht den Reizen der dunklen Kräfte zu widerstehen: Um unbegrenzte Macht zu erlangen, geht der Herrscher ein Bündnis mit den düsteren 'Genma Forces' ein und stürzt das Reich abermals in Dunkelheit. Nun ist es an Euch, in Person des jungen Kriegers Soki Recht und Ordnung wiederherzustellen. Praktischerweise geben Euch die Entwickler zur Bewältigung dieser Aufgabe die junge Akane an die Hand. Anstatt die grazile Schönheit aber nur an seiner Seite kämpfen zu lassen, gibt Soki auf Knopfdruck gänzlich ungeniert seiner Partnerin der Vortritt – mit tänzerischer Anmut sticht die flinke Schlitzerin ins Herz des Dämonenheers.

Egal welchen Charakter Ihr gerade aktiv steuert, Ihr könnt Eurem KI-Kumpel jederzeit Kommandos bezüglich Strategie und Verhalten geben. So soll dem bewährten Kampfsystem neue Tiefe und zusätzliche Abwechslung zuteil werden. Zwar ließ Capcom durchblicken, dass auch andere Charaktere in "Onimusha: Dawn of Dreams" spielbar sind, über Aussehen und Eigenschaften schwieg man



PS2 Ach du heilige Sch...! Selbst Held Soki packt ob solcher Brocken die Angst.





PS2 Mit dem Breitschwert hackt Ihr die Böse-Buben-Schar in Stücke.

sich allerdings noch aus. Im hektischen Messetreiben gelang es uns, einen der Anspielplätze zu ergattern und so können wir die guten Vorzeichen bestätigen: Mit coolen Moves und rasanter Klingenführung schnetzelten wir uns munter durch die Teufelsbrut und machten eifrig vom Spielerwechsel-Feature Gebrauch. Die Optik gefiel mit prächtigen Wettereffekten, litt aber noch unter unschönem Kantenflimmern.

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2006

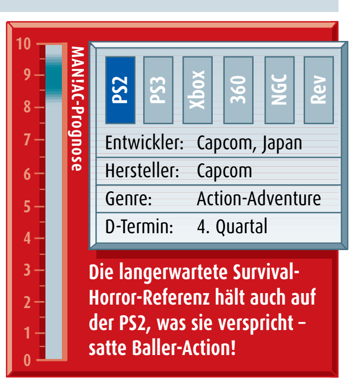
Konsequente Fortsetzung der Erfolgsserie: mystisches Samurai-Abenteuer mit interessantem Spielerwechsel-Feature.

Resident Evil 4



PS2 Capcom will die PS2-Konvertierung grafisch wie spielerisch auf dem hohen Niveau der Gamecube-Fassung halten.

Lange herbeigesehnt: Im Winter dürfen endlich PS2-Besitzer in "Resident Evil 4" zu Werke gehen. Das 16:9-Format wurde ebenso beibehalten wie der actionreiche Spielablauf. Das hohe grafische Niveau der Gamecube-Version wird auf der PS2 fast gehalten – jedoch wirkt's auf der Sony-Konsole noch etwas blass und detailärmer. Zusätzlich könnt Ihr aber gänzlich neue Episoden mit der rätselhaften Ada Wong bestreiten.



MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal

Die langerwartete Survival-Horror-Referenz hält auch auf der PS2, was sie verspricht – satte Baller-Action!

City of the Dead



XB Schauplatz der Metzgerparade ist eine namenlose Stadt voller Untoter.



PS2 Komm' mir nicht zu nahe! Schaden nehmt Ihr nur bei Feindberührung.

Horrorfilm-Guru George A. Romero packt ein blutiges Pfund Zombiefleisch auf den Konsolentisch. Getreu dem Motto 'Nur ein Zombie ohne Kopf ist ein toter Zombie' ballert Ihr auf derbe Weise Horden Untoter die Rübe runter – Meisterschützen verschafft ein Combo-Bonus die 'Fleischklumpen und Gedärme'-Zeitlupe. Dass hinter dem Brutalo-Konzept ein technisch mittelmäßiger 08/15-Shooter steckt, scheint den mächtig stolzen Mitentwickler American McGee ebensowenig zu stören wie die verpasste Chance, dem Film eine ordentliche Versoftung zu verschaffen. Bereits im Vorfeld hatte er geprahlt, 'das brutalste Spiel aller Zeiten' entwickeln zu wollen. Danke für diesen Beitrag zur gesellschaftlichen Anerkennung unseres Hobbys!



MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Kuju, England
Hersteller:	Hip Interactive
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	1. Quartal 2006

Hirn abschalten, guten Geschmack vergessen, biedere Technik übersehen und Spaß haben. So einfach geht's.

Mario Party 7



NGC Da freut sich die "Mario Party"-Sippe: Acht Spieler treten gemeinsam an.

Bereits zum siebten Mal versammeln sich Luigi und Konsorten zum munteren Brettspiel-Spaß. Über 80 Minigames warten auf Euch – wie viele neue Ideen hat Hudson Soft eigentlich noch in petto? Das putzige Mikrofon erhält einen 'Mic Grand Prix'-Modus: Hier nutzt der Spieler das tolle Zubehör für besondere Spracherkennungs-Scharmützel. Schließlich macht Ihr erstmals zu acht Jagd auf die goldenen Münzen und heiß begehrten Sterne.

MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Hudson Soft, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Partyspiel
D-Termin:	2006

Der launige Partyspaß für die ganze Familie geht in die nächste Runde: Erstmals würfeln acht Spieler um Sterne.

Super Mario Strikers

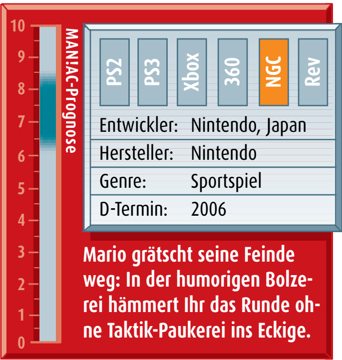
Sport ist Mord? Dieses Motto scheint Mario nicht zu beherzigen. Denn passend zur bald anstehenden Weltmeisterschaft zieht sich der Klempner erstmals Fußballschuhe über seine strapazierten Füßchen. Ein halbes Dutzend Leute des Entwicklungsteams haben sich schon in "Sega Soccer Slam" ihre frechen Rasenbolzerei-Sporen verdient. Zu übernatürlichen Superschüssen gesellen sich etliche Spezial-Attacken: Friert Euren Gegner ein oder schießt ihm einen roten Schildkrötenpanzer vor den Latz. Die heiße Vierspieler-Action auf dem grünen Rasen sorgt schließlich mit einem Karriere-Modus für Langzeitspaß. Vergesst den unsäglichen "Mega Man"-Bolzauftritt und freut Euch auf Marios kompetente Fußballaction.



NGC Mario und Co. orientieren sich am NES-Klassiker "Nintendo World Cup"...



NGC ...und dreschen aus allen (un-)möglichen Positionen aufs Tor.



MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Nintendo, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	2006

Mario grätscht seine Feinde weg: In der humorigen Bolzerei hämmert Ihr das Runde ohne Taktik-Paukerei ins Eckige.

Mario Baseball



NGC Wario lädt dank Schlagkraft und Superwampe seinen Prügel zu einem 'Homerun-garantiert'-Schlag auf.

Nach einigen Golf- und Tennis-Abstechern versuchen sich Mario & Co. an der in Amerika und Japan äußerst beliebten Sportart Baseball. Ein intuitives und simples Schlagsystem sowie einsteigerfreundliches Pitchen ermöglichen einen raschen Zugang – Arcade-Action-Deluxe! Wählt Euer Team aus über fünfzig verschiedenen Mario-Genossen und meistert im spannenden Abenteuer Baseball bezogene Aufgaben. Ob's der Sport-Spaß zu uns schafft, ist ungewiss.



MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Namco, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	nicht bekannt

Ausgeklügelte Baseball-Simulation mit zahlreichen Extras, sinnvollem Schlagsystem und toller Spielbarkeit.

Dancing Stage Mario Mix



NGC Ihr schwingt das Tanzbein und Mario packt seinen Hammer aus.



NGC Stylische Tanz-Duelle mit typischen Mario-Elementen erwarten Euch.

Nach der Disney-Edition wagt sich der pummelige Mario auf Konamis Tanzmatten. In der virtuellen Discothek spielt der DJ Dance-Remixe von zahlreichen Nintendo-Ohrwürmern wie "Super Mario Bros.", "Wrecking Crew", "Dr. Mario", "Wario World" und "Mario Kart: Double Dash!!". Wie in "Donkey Konga" findet Ihr auch einige Klassik-Melodien.

Das blitzschnelle Spielprinzip läuft folgendermaßen ab: Von unten erscheinen im Eiltempo verschiedene Richtungsweiser. Sobald die Pfeile die durchsichtigen Pendants am oberen Bildschirmrand erreichen, hüpft Ihr im Takt auf Konamis Tanzmatte. Die Bewertung folgt prompt und alle Beteiligten erkennen, wer von Euch einen begabten Tänzer oder den 'Murder on the Dancefloor' darstellt.

MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Tanzspiel
D-Termin:	4. Quartal

Der Tanzhit lässt Eure Hüften wackeln: dank zahlreichen Komponenten aus dem "Mario"-Universum massentauglich.







50 Cent: Bulletproof

Der kugelsichere Skandal-Rapper 50 Cent wird kriminell: In der New Yorker Unterwelt räumt er kräftig auf, um einer Verschwörung auf die Spur zu kommen. Dabei macht er keine halbe Sachen: In Vivendis Action-Spektakel spielt Ihr Cents Leben nach und rennt, springt oder ballert Euch durch linear vorgegebene Missionen. Dabei müssen auch mal Geiseln als Schutzschild herhalten oder feindliche Gangmitglieder verhört werden. Zahlreiche grausame Tötungssequenzen erinnern frappierend an das beschlagnahmte "Manhunt". Scheinbar inspiriert das Thema Gewalt so manchen Spielemacher zu erschreckenden Ideen. So könnt Ihr Gegner niederschlagen und in den Hals stechen oder via fiesem Bleihagel malträtieren. Mit Blut wird natürlich nicht gespart. Bei der E3-Präsentation war der Hersteller besonders stolz auf derlei Treiben. Gegner reagieren auf Eure Aktionen und verhalten sich entsprechend vorsichtig oder auch wütend. Die lebendige Umgebung wird mit Waffendealern, Händlern sowie Informanten bevölkert. Dabei sind auch 50 Cents Kumpels der G-Unit wie Banks und Buck, um Euch hier und da auszuhelfen. Musikalisch untermalt wird der Titel natürlich von teils exklusiver Musik des Hip-Hop-Stars. Übrigens: Eine PSP-Version wird parallel von High Voltage entwickelt – ein kooperativer LAN-Modus inklusive.

XB Die vielen Tötungssequenzen sparen nicht mit Gewalt – fraglich bleibt, ob der Titel hierzulande überhaupt erscheint.



XB Zwar konnten wir den Titel auf der E3 schon begutachten, die gezeigten Bilder repräsentieren aber nicht die Spielgrafik.



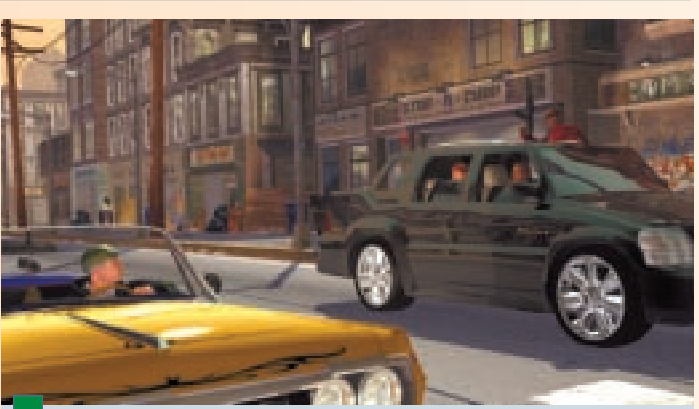
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

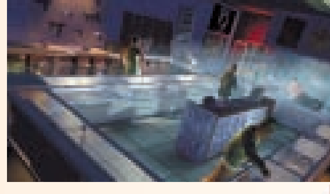
Entwickler:	Genuine, USA
Hersteller:	Vivendi Universal
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

Ohne Gewissen: Die Bildschirm-Action des Rappers zelebriert erschreckende wie gnadenlose Kill-Moves.

Saint's Row



360 Trotz optisch opulenter Kost (man beachte die spiegelnden Felgen) soll es keine Ladezeiten geben – auch nicht beim Betreten von Gebäuden.





360 Mit Ladendiebstahl oder Zerstörungswut bestimmt Ihr Euren Ruf.

"Grand Theft Auto" der nächsten Generation? Entwickler Volition kupfert kräftig beim Genre-Vorbild ab und würzt seinen vielversprechenden Titel "Saint's Row" mit interessanten Features. Eine komplette Stadt samt Bevölkerung, Verkehr und Läden liegt Euch zu Füßen. Als Mitglied der namensgebenden Saint-Gang sollt Ihr die Metropole von drei rivalisierenden Banden zurückerobern. Besonderes Augenmerk wurde der Nicht-Linearität gewidmet: Aufträge lassen sich in beliebiger Reihenfolge ausführen. Interaktivität ist ebenfalls Trumpf: Die Polizei lässt sich beispielsweise mit Explosionen ablenken, während Ihr einen großen Raub durchführt. Die Storymissionen werden von Mini-Aufträgen, den 'Activities', ergänzt. Dabei stehen Drogentransporte, Rennen oder Zerstörungsorgien an. Überaus witzig ist dabei Versicherungsbetrug: Um sattes Schmerzensgeld zu kassieren, muss sich Euer Bildschirmheld selbst verletzen. Durch Eure Aktivitäten erringt Ihr einen Ruf, der auch neue Ziele freischaltet. Dank Xbox-360-Power erstrahlt die Welt mit echten Schatten und dynamischem Licht. Zwölf Radiostationen samt flexiblem Programm und bekannte Sprecher untermalen das Bildschirmgeschehen akustisch. Ein kooperativer Online-Modus fehlt ebensowenig.



MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

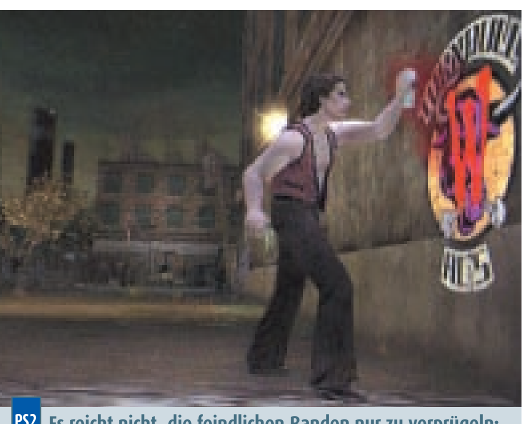
PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Volition, USA
Hersteller:	THQ
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

Ambitionierter "GTA"-Klon mit freiem Missionsdesign, plastischer Optik und unzähligen Interaktionsmöglichkeiten.

The Warriors

Meterhohe Umzäunung des Messestands, mit undurchsichtiger Folie beklebte Tourbusse und rigide Ausweiskontrolle – Rockstar Games machte seinem Namen als Geheimniskrämer wieder alle Ehre. Doch nichts konnte die MAN!ACs aufhalten, wenn es darum ging, einen Blick auf Rockstars kommenden Actiontitel "The Warriors" zu erhaschen – einer Versoftung des gleichnamigen Films von 1979. Worum es sich bei dem leicht angestaubten Streifen dreht? Inmitten der Bronx versammeln sich eines Nachts Abgesandte aus zehntausenden New Yorker Banden zu einem Treffen, in dessen Verlauf der Rädelsführer den Tod findet. Fälschlicherweise für den Mord an dem Bandenchef gebrandmarkt, stehen die neun Mitglieder der Coney-Island-Gang 'The Warriors' nun einer wütenden Armee an Straßenkriegern gegenüber.
Zwar liefert die Story genügend Material für einen leidlich spannenden Film über 90 Minuten, für ein vollwertiges Videospiel musste Rockstar Toronto den Handlungsbogen jedoch erweitern. So schlüpft Ihr bereits vor der verhängnisvollen Nacht abwechselnd in die Rolle der neun Warriors und legt Euch mit anderen Banden an. Gekloppt wird in schäbigen Hinterhöfen sowie dunklen Gassen – mit blanken Fäusten oder was die Umgebung an Schlag- und Wurfwaffen wie Holzpfählen, Mülltonnen oder Ziegelsteinen gerade hergibt. Die Warrior-Kumpanen lassen sich dabei mit simplen Knopfkommandos aktiv ins Kampfgeschehen einbinden. Doch nicht nur Prügeln steht auf dem Spielplan: Nach Lust und Laune schlagt Ihr die Schauplätze kurz und klein, raubt Läden aus, klaut Autoradios und überpinselt Logos rivalisierender Banden. Technisch hinterließ die gezeigte PS2-Demo mit ihren detaillierten Kulissen, aufwändigen Texturen und dem vielfältigen Kampfsystem einen vielversprechenden, wenn auch brutalen Eindruck.


PS2 Es reicht nicht, die feindlichen Banden nur zu verprügeln: Übermalt deren Clanlogos mit Eurem Warrior-Zeichen.


PS2 Auf dem Weg von der Bronx nach Coney Island wollen zahlreiche Gangs von den Warrios blutig geschlagen werden.



Final Fantasy 7: Dirge of Cerberus

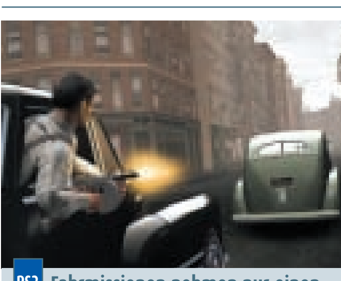
Square-Enix traut sich was: Anstatt traditionellem Rollenspielfutter erwartet den Spieler in "Dirge of Cerberus" ein Mix aus RPG-Elementen und handfester Actionkost. Held Vincent Valentine stellt sich der Bedrohung durch die 'Deepground Soldiers' und setzt zu deren Beseitigung Knarren und Nahkampfwaffen ein.
Zwar betrete man mit "Dirge of Cerberus" Action-Neuland, dennoch werde man auf das bewährte Storytelling der Erfolgsserie nicht verzichten, verriet uns Produzent Yoshinori Kitase im Interview. Verschmitzt fügte er noch hinzu, dass Fans der "FF7"-Episode mit der Einbindung der Hintergrundgeschichte in ihr Lieblingsuniversum zufrieden sein werden.


PS2 Halt, wer da? Mr. Valentine geht bei Feindkontakt auf Nummer sicher.


PS2 Düstere Schauplätze sorgen für die angenehm schaurige Atmosphäre.

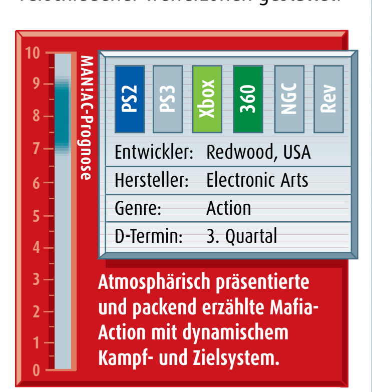


Der Pate


PS2 Fahrmissionen nehmen nur einen kleinen Teil des Spiels ein.


PS2 Reden oder Schießen? Benehmt Euch wie es Euch beliebt.

Mafiöse Strukturen auf der E3: Der Pate lud zum erstmaligen Probezock und überzeugte ohne krumme Tricks durch tadellose Spielbarkeit. Besonders das dynamische Kampfsystem gefiel auf den ersten Blick. Dank 'Black Hand Control' (vergleichbar mit 'Total Punch Control' in "Fight Night Round 2") verkloppt Ihr Gegner nicht durch Knöpfedrücken, sondern bestimmt via rechtem Analogstick die Stärke Eures Schlages. Des Weiteren dürft Ihr Euren Opponenten packen, gegen die Wand drücken oder würgen, um Informationen zu erpressen oder deren Unterstützung einzufordern. Ähnlich flexibel fällt das Zielsystem aus, welches das Anvisieren verschiedener Trefferzonen gestattet.



EyeToy: Kinetic

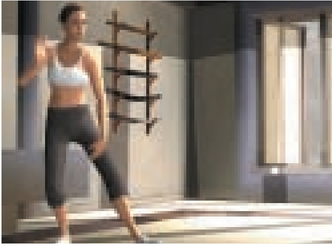


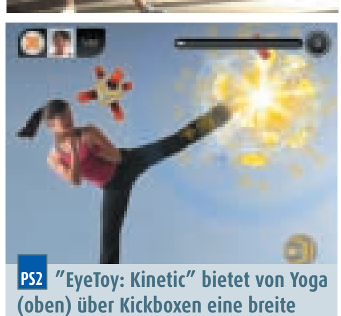
PS2 Die Sportübungen in "EyeToy: Kinetic" sollen sich sowohl zur Verbesserung der Kondition als auch zur Gewichtsabnahme und zum Muskelaufbau eignen.

Klischee hin oder her: Videospieler sind tendenziell faule Wesen, deren sportliche Betätigungen sich auf das Drücken bunter Controllerknöpfe beschränken. Wie also animiert man die dauerdaddelnde Klientel zu mehr Bewegung? Sony hat's vorgemacht und mit USB-Kamera und "EyeToy"-Software den Spaßsportler im Spieler geweckt.

Das auf der Sony-Konfernez vorgestellte "EyeToy: Kinetic" geht noch einen Schritt weiter und liefert ein komplettes interaktives Fitness-Programm für die eigenen vier Wände. Statt mehr oder minder motivierten Vorturnern nachzuhampeln, bringt Ihr in spielerischen Disziplinen den Kreislauf in Schwung. Währenddessen registriert die Kamera Eure Bewegungen und setzt diese entsprechend auf dem Bildschirm um. So müsst Ihr etwa durch kunstvolle Verrenkungen und schnelle Reaktionen fallenden Farbklecksen ausweichen, virtuelle Symbole mit Füßen treten oder Händen boxen. Ihr könnt entweder an einem Zwölf-Wochen-Rundum-Programm zur allgemeinen Fitnessverbesserung plus Gewichtsabnahme teilnehmen oder ganz gezielt einzelne Körperregionen zwecks Muskelaufbau trainieren.

Zusätzlich zu den schweißtreibenden Übungen bietet "EyeToy: Kinetic" entspannende Disziplinen wie Yoga oder Meditation. Angeleitet und bewertet werdet Ihr je nach Wunsch von einem männlichen oder weiblichen Trainer, die Euch in unterschiedlichen Sportbereichen verschieden stark fordern. Visuell finden die Leibesertüchtigungen an einem von vier digitalen Schauplätzen statt: Dojo, Tanzstudio, Zen Garten und Dachapartment sorgen für das jeweils passende Trainingsambiente.





PS2 "EyeToy: Kinetic" bietet von Yoga (oben) über Kickboxen eine breite Auswahl an Fitnessdisziplinen.



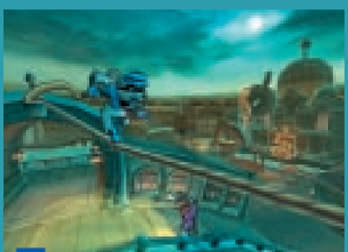
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	PS3	Xbox	360	NGC	Rev

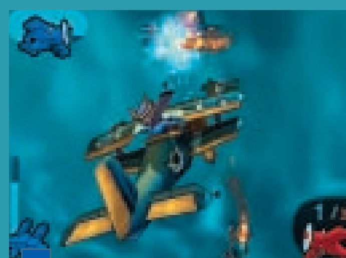
Entwickler:	Sony, England
Hersteller:	Sony
Genre:	Geschicklichkeit
D-Termin:	4. Quartal

Billiger als ein Fitness-Studio und spaßiger als Trainingsvideos – mit "EyeToy: Kinetic" zum knackigen Körper.

Sly 3: Honor Among Thieves



PS2 Über den Dächern von Venedig: Sly geht zum dritten Mal auf Beutezug.



PS2 Action- und Bemani-artige Einlagen sorgen für Kurzweil.

Ein Jahr nach den Sony-Kollegen Jak und Ratchet ist auch Waschbär Sly ein dritter Auftritt vergönnt: Um das verschwundene Familienerbe aufzuspüren, sammelt der Meisterdieb alte und neue Gesichter um sich. Doch nicht nur Schildkröte Bentley (die jetzt im Rollstuhl sitzt) oder den dicken Murray (der zunächst von seinem Eso-Trip gebracht werden muss) bekommt Ihr unter Kontrolle – in einer Multiplayer-Variante ist endlich auch Widersacherin Carmelita spielbar. Ansonsten gibt's viel Abwechslung mit Luftkämpfen, Sauf- und Opernsing-Wettbewerben sowie Wirtshaus-Schlägereien. Außerdem wird durch unzählige Goodies der Wiederspielwert erhöht: 'Mehr zu stehlen, mehr zu kaufen' ist das kluge Motto der Entwickler.



MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	PS3	Xbox	360	NGC	Rev

Entwickler:	Sucker Punch, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal

Langsam kein Geheimtipp mehr: Sly überzeugt wieder mal durch einzigartige Optik und Abwechslungsreichtum.

Jak X



PS2 Jak rast in rund hundert Wettbewerben über hübsch gestaltete Stadt-, Dschungel- und Eispisten.

Nach drei millionenfach verkauften 3D-Jump'n'Runs versucht sich Langohr Jak als Rennfahrer: In einem Dutzend dezent futuristischer Vehikel geht es über 20 Rundkurse und durch acht offene Arenen, mit Hilfe von Power-Ups und Eco-Energie werden Konkurrenz-Karren zerlegt. Vielfältige Renn-Modi, eine lange Story (mit einer Stunde Zwischensequenzen) und bis zu sechs Online-Teilnehmer beschäftigen eine gute Weile – Innovationen dürft Ihr aber nicht erwarten.



MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	PS3	Xbox	360	NGC	Rev

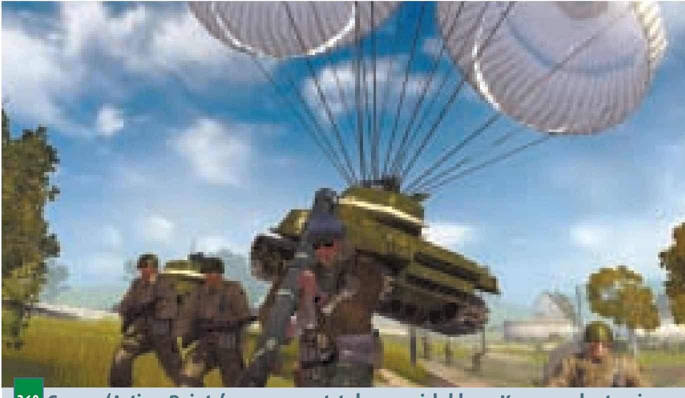
Entwickler:	Naughty Dog, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	4. Quartal

Kurzweiliges und humoriges Autokampfspiel mit den bekannten "Jak and Daxter"-Charakteren.

The Outfit



360 Mit gut ausgestattetem Waffenarsenal beschädigt oder zerstört Ihr allerlei Gebäude. Da kann sich kein Gegner in Sicherheit wiegen.



360 Genug 'Action-Points' vorausgesetzt, lassen sich kluge Kommandanten im Schlachtfeld mit Nachschub per Fallschirm beliefern.

Im allseits beliebten Szenario der Normandie anno 1944 ist auch der Xbox-360-Titel "The Outfit" angesiedelt. Jedoch werden hier Echtzeitstrategen wie Action-Freunde gefordert, denn die zwölf Schlachtfelder können nur mit Taktik erobert werden. Dazu kommandiert Ihr zwei Einheiten mit jeweils vier Spezialisten. Eure Mannen müssen strategische Punkte einnehmen, die auch als Checkpoints dienen. Doch Vorsicht: Da alle Gegenstände, Mauern etc. zerstörbar sind, seid Ihr in Deckung nicht unbedingt sicher. Um Euch zu wehren, greift Ihr zu reichlich vorhandenen Vehikeln, die vielseitig genutzt werden können. Eine Eisenbahn dient dank Gleissystem und Waggons ebenso zur Flucht wie als Blockade. Durch entsprechende Zerstörung erringt Ihr Action-Points. Mit selbigen ordert Ihr einen Luftschlag oder kauft neues Equipment wie Jeeps, Panzer und Waffen, die per Fallschirm umgehend auf dem Schlachtfeld landen – "Mercenaries" lässt grüßen! Dank freiem Konzept werden die Bildschirmschlachten nicht so schnell langweilig und können auf vielerlei Arten entschieden werden. Schließlich dürfen auch acht Online-Spieler gegeneinander antreten, um den schlagfertigsten Feldherren zu ermitteln.



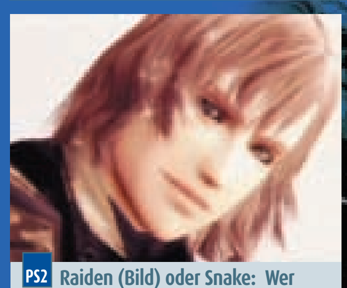
MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

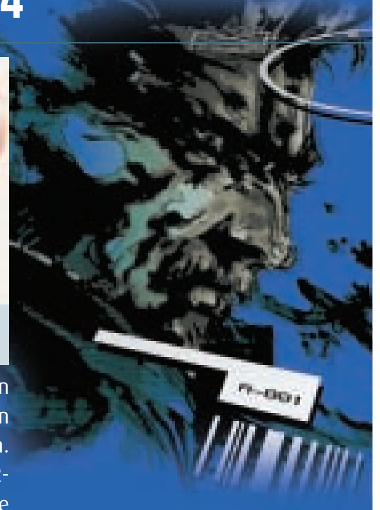
Entwickler:	Relic, USA
Hersteller:	THQ
Genre:	Strategie
D-Termin:	4. Quartal

Das strategische Schlachtengetümmel eröffnet dank Vehikelvielfalt und offenem Konzept massig Möglichkeiten.

Metal Gear Solid 4



PS2 Raiden (Bild) oder Snake: Wer wird in Teil vier die Titelrolle spielen?



Entgegen aller Ankündigungen wird Hideo Kojima auch im vierten Teil die Fäden in der Hand halten. Außer einem brillanten, noch in PS2-Optik gehaltenen Trailer, in dem die beiden Hauptcharaktere der Vorgänger-Episoden um die Heldenrolle im vierten Aufguss kämpfen, drangen nur folgende Informationen an die Öffentlichkeit: Das Szenario spielt in der Zeit nach "MGS 2" und beinhaltet alte Bekannte (u.a. Meryl, Otacon, Ocelot). Zudem gibt's einen Online-Modus. Laut Kojima wird der Spieler an einen Ort gehen, an dem er sich nicht verstecken kann – na, das klingt ja mal geheimnisvoll!

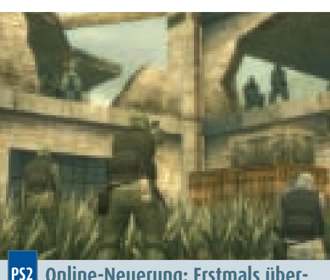
MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

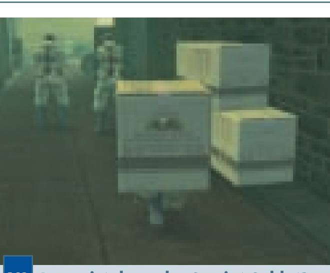
Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2006

Aller Geheimniskrämerei zum Trotz werden Snake oder (und?) Raiden erneut in hohe Spielspaßregionen schleichen.

Metal Gear Solid 3 Subsistence



PS2 Online-Neuerung: Erstmals übernehmt Ihr die Rolle der Soldaten.



PS2 Ja wo ist denn der Sowjet-Soldat? Auch die Wachen wissen sich zu tarnen.

Wie schon der Vorgänger bekommt auch "Metal Gear Solid 3" – dieses Mal mit dem Zusatz 'Subsistence' – eine aufgemotzte Spezial-Fassung verpasst. Neben obligatorischen Gimmicks (die zum europäischen Release bereits enthalten waren) und den MSX-Oldies "Metal Gear 1+2" sorgen zwei sinnvolle Neuerungen für Freude: Endlich bringt eine frei drehbare Third-Person-Kamera den optimalen Überblick, optional darf aber auch die klassische Perspektive gewählt werden.
Zudem dürfen Stealth-Freunde erstmals online mit ihrem Lieblingsschleicher auf die Pirsch gehen. Zur Wahl steht ein Team-VS-Modus sowie die interessante 'Alle jagen Snake'-Variante.

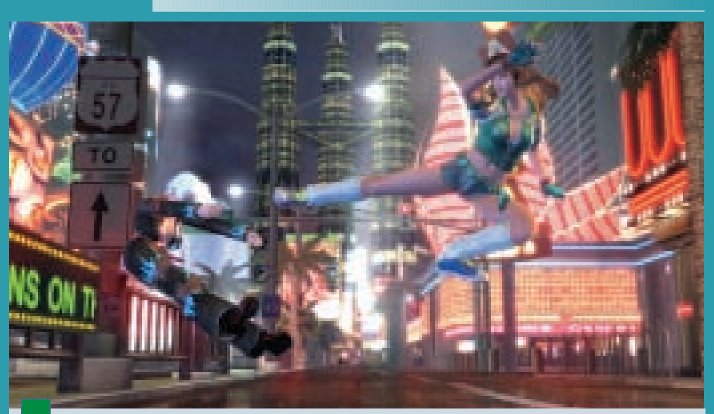
MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal 2005

Obacht Sam: Die zusätzliche, freie Kamerasicht und der Online-Modus könnten Snake zum Stealth-König machen.

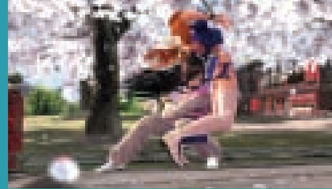
Dead or Alive 4

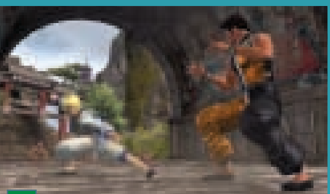


360 Team Ninja verspricht besonders für die Umgebungen neue Maßstäbe in Sachen Interaktivität – das "DoA"-Las-Vegas sieht schon sehr lecker aus.

Microsofts treuester japanischer Verbündeter heißt Tecmo – entsprechend gab es auf der E3-Pressekonferenz mit "Dead or Alive 4" den ersten Xbox-360-Prügler in einer noch frühen Fassung zu sehen. Während sich die Charaktere von ihren Xbox-Inkarnationen nicht wesentlich unterscheiden, haben die Umgebungen einiges mehr zu bieten: Statt das Kampfgeschehen auf eng abgesteckte Bereiche einzuschränken, kloppen sich die "DoA 4"-Haudegen in umfangreichen Arealen mit vielen Details. So gibt es traditionell oft mehrere Ebenen, zu denen der Rivale hinab gestoßen wird, aber auch mehr Interaktivität: In einem virtuellen Las Vegas sausen z.B. auf der Straße Autos vorbei – wer geschickt drauf haut, bugsiert seinen Gegner kurzerhand in einen schmerzhaften Verkehrsunfall.

Neben den bekannten Gesichtern aus den Vorgängern – Brad und Christie dürfen nach "Ultimate"-Zwangspause wieder mit ran – findet sich ein neues Trio ein: Die junge Kokoro bevorzugt den gleichen Kampfstil wie "Virtua Fighter" Akira, Blondschopf Eliot setzt auf schnelle Schläge. Dritte im Bunde ist eine maskierte Wrestlerin, deren Identität offiziell noch nicht gelüftet wurde – allen Anzeichen nach steckt die Ex-Volleyballerin Lisa dahinter. Schließlich verspricht Team Ninja, dass das Kampfsystem grundsätzlich überarbeitet und der Schwerpunkt künftig mehr auf Defensive liegen wird, um vor allem Könnern neue Möglichkeiten zu bieten.

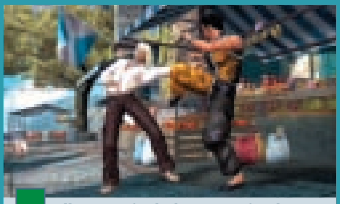




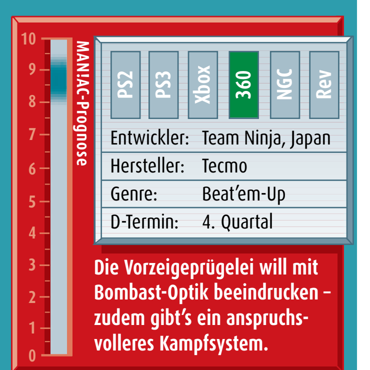
360 Die Neulinge Kokoro (oben) und Eliot sind züchtig gewandet, aber wehrhaft.



360 Hinter der Maske versteckt sich offensichtlich "Xtreme"-Lady Lisa.



360 Alle Kämpfer bekommen frische Outfits und zum Teil (wie Brad) neue Frisuren.



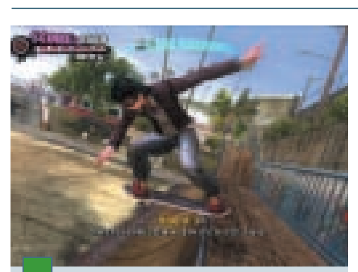
MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

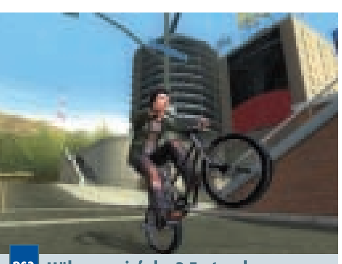
Entwickler:	Team Ninja, Japan
Hersteller:	Tecmo
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	4. Quartal

Die Vorzeigeprügelei will mit Bombast-Optik beeindrucken – zudem gibt's ein anspruchsvolles Kampfsystem.

Tony Hawk's American Wasteland



XB Neue Tricks wie 'Ground Stall' oder 'Bert Slide' warten zuhauf.



PS2 Häh, was is' das? Erstmals kommen auch BMX-Fans zum Zuge.

Zum mittlerweile siebten (!) Auftritt lässt sich der Skatergott was besonderes einfallen: In der Sonnenmetropole Los Angeles tobt Ihr nach Herzenslust und gänzlich ohne Ladezeiten durch Downtown, Santa Monica & Co. Mit einem Szene-Neuling dürft Ihr in unzähligen Missionen die Stadt unsicher machen – wenn's mal schnell gehen muss, hilft eine Busfahrt weiter. Dass Chef Tony in die Story involviert ist, war ebenso zu erwarten wie der eingebaute Editor. Überraschend hingegen ist, dass auch mit dem BMX durch die Halfpipes gerast werden darf – ein eigenes Tricksystem inklusive. Das Sprayen von Tags, Prügeleien mit dem Skateboard, ein aufpolierter 'Classic'-Modus und Online-Duelle auf PS2, Xbox und Xbox 360 runden "THAW" ab.



MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Neversoft, USA
Hersteller:	Activision
Genre:	Sport
D-Termin:	4. Quartal

Tony bleibt der Boss: Klassisches Spielprinzip und neue Ideen fusionieren zum ultimativen Skate-Erlebnis.

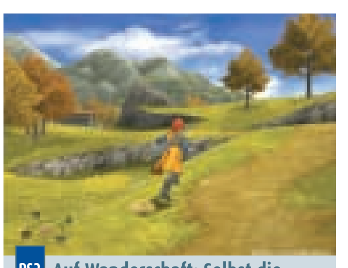
Dragon Quest 8



PS2 Der Manga-Grafikstil soll eine neue Zielgruppe für RPGs begeistern.

Japans 'Spiel des Jahres' steuert endlich amerikanische und europäische Küsten an: Im epischen Fantasy-Rollenspiel "DQ 8" rettet Ihr ein Königreich vor dem mysteriösen Finsterling Dholumagus. In der riesigen, komplett erkundbaren Welt schlagt Ihr Euch in traditionellen Rundenkämpfen mit Monstern herum, erlebt Tag- und Nachtwechsel und ergötzt Euch am Comic-Stil des "Dragon Ball"-Schöpfers Akira Toriyama, für dessen Visionen eigens eine neue Engine entwickelt wurde.

RPG-Neulinge erfreuen sich an für den Westen überarbeiteten Interfaces und Sprachausgabe in den Sequenzen. Rollenspiel-Cracks jubeln über 60-70 Stunden prognostizierte Spielzeit und das Mitwirken des "Dragon Quest"-Schöpfers Yuji Horii.



PS2 Auf Wanderschaft: Selbst die Berggipfel am Horizont sind erreichbar.



MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Square-Enix, Japan
Hersteller:	Square-Enix
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	4. Quartal

RPG-Leckerbissen: Hinter der Comicgrafik verbirgt sich ein ernstzunehmender Anwärter auf den Rollenspielthron.

Full Auto

Während "Burnout Revenge" noch auf der aktuellen Konsolengeneration den unangefochtenen Raserrüpel markiert, steht die Crash-Konkurrenz für Xbox 360 schon in den Startlöchern. Auf der Messe präsentierte sich Segas "Full Auto" jedenfalls als ebenbürtiger Rivale zum EA-Flitzer. In zwei Teststrecken lud Entwickler Pseudo Interactive willige Bleifüße zur Probefahrt. Was auf den ersten Blick nach einem dreisten "Burnout"-Klon aussieht, entpuppt sich bei näherer Betrachtung als eigenständiger Arcade-Raser. Zwar lassen sich die Flitzer spektakulär in ihre Einzelteile zerlegen und auch die pfeilschnelle Grafik ist heutzutage keine Seltenheit mehr. Dafür sind die Autos durchgängig mit Waffen ausgestattet und die Rennen erlauben großflächige Zerstörung der Streckenbegrenzung. Unter Beschuss segeln nicht nur die Kontrahenten durch die Luft, auch Gebäudefassaden brechen eindrucksvoll in sich zusammen. Wie gut sich Pseudo Interactive auf die Darstellung realistischer Schäden versteht, haben die Entwickler mit der beeindruckenden XNA-Crash-Demo auf der letztjährigen Games Developer Conference bewiesen. Dabei macht die Zerstörungsorgie nicht nur optisch Sinn, sondern bindet sich nahtlos in den Rennablauf ein. Entsorgt Ihr einen Konkurrenten oder jagt via Maschinenpistole und Rakete die Umgebung in die Luft, gibt's satte Belohnungen: So füllt Ihr nicht nur Eure Turbo-Leiste, sondern bekommt die Möglichkeit, das Spielgeschehen bis zu 20 Sekunden zurückzuspulen. 'Unwreck' nennt sich das Feature, mit dem Ihr fatale Crashs und selbst verschuldete Fahrfehler ungeschehen machen könnt.



360 Die totale Zerstörung: Wer fleißig Umgebung, Gegner und Zivilverkehr zerlegt, wird mit Spezialfähigkeiten wie Turbo oder Rückspul-Feature belohnt.

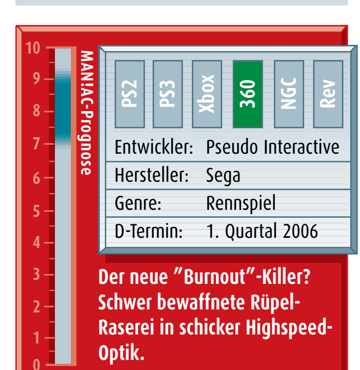
Was spielerisch für mächtig Laune sorgte, gab sich auch technisch keine Blöße: Mit Details vollgestopfte Umgebungen, tadellos modellierte Fahrzeuge und eine eindrucksvolle Schadenphysik lassen auf einen kommenden Raserhit hoffen.



360 Rabiater Rasertraum: Spektakuläre Crashs, bildschirmfüllende Explosionen und jede Menge Blechschäden gehören bei "Full Auto" zum elementaren Spielprinzip.



360 Bei "Full Auto" sind nicht nur PS, sondern auch Feuerkraft von Bedeutung.



MANIAC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 · PS3 · Xbox · 360 · NGC · Rev

Entwickler:	Pseudo Interactive
Hersteller:	Sega
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	1. Quartal 2006

Der neue "Burnout"-Killer? Schwer bewaffnete Rüpel-Raserei in schicker Highspeed-Optik.



BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...



Playstation 2 in Silber

Seit 13. Mai gibt es die PS2 im Slimline-Design auch in der Sonderfarbe Silber. Das schlanke Gerät geht für knapp 160 Euro über den Ladentisch. Stimmig: Controller und EyeToy-Kamera sind ebenso silberfarben erhältlich. Auch das alte Modell der Playstation 2 wurde letztes Jahr bereits in Silber produziert.

Microsoft verdoppelt Gewinn

Die Redmonder Softwareriesen erwirtschafteten im dritten Geschäftsquartal, das am 31. März endete, 9,62 Mrd. US-Dollar Umsatz. Der operative Gewinn belief sich auf 3,3 Mrd. Dollar, während der Nettogewinn 2,56 Mrd. Dollar erreichte (Vorjahr 1,32 Mrd Dollar). Das Geschäft mit Serversoftware sowie die mobile Sparte sorgten für den Gewinnsprung. Für das kommende vierte Quartal werden 10,2 Mrd. Dollar erwartet. Zuwachs gab es auch im Home and Entertainment Bereich, zu der auch die Xbox zählt. Im selben Quartal stieg der Umsatz auf 593 Mio. Dollar, während der Verlust von 209 Mio. Dollar im Vorjahr auf 154 Mio. Dollar schrumpfte.

Namco und Bandai fusionieren

Japans führender Spielwarenkonzern Bandai hat den japanischen Videospielspezialisten Namco für 1,3 Millarden Euro aufgekauft. Beide Unternehmen fusionieren unter dem Namen Namco Bandai Holdings Inc. ab September 2005. Bandai-Präsident Takeo Takasu und Namcos Vize-Chef Chairman Kyushiro Takagi übernehmen die Leitung der Firma. Im laufenden Geschäftsjahr soll sich der Umsatz auf 3,3 Mrd. Euro Umsatz belaufen (zum Vergleich: Sega Sammy erwirtschaftet 3,9 Mrd. Euro). Bandai produziert neben Spielzeug auch Anime-Serien und Videospiele wie z.B. "Gundam" oder "Dragonball". Namco machte sich bereits einen Namen in den Spielhallen und auf Heimkonsolen ("Pac-Man", "Tekken", "Ridge Racer", "Soul Calibur"). Der neu gegründete Spieleriese will alle NextGen-Konsolen (PS3, Xbox 360, Revolution) unterstützen.

Rekord für Pac-Man

Laut Namco soll in der nächsten Ausgabe des 'Guiness Buch der Rekorde' ihr Videospielheld Pac-Man als bestes Arcade-Spiel der Welt eingetragen werden. Eine ähnliche Ehre wurde schon Super Mario und Lara Croft zuteil, die in den letzten Jahren bereits als Cyberhelden verzeichnet wurden.

Eigenes Studio für Konamis Mastermind

Um dem Schleich-Guru Hideo Kojima ("Metal Gear"-Reihe) größtmögliche Freiheiten zu garantieren, gründete Konami die Kojima Productions. Hier sollen künftige Kojima-Titel und alle weiteren "Metal Gear"-Spiele entstehen. "Metal Gear Solid 3: Subsistence", "Metal Gear Solid 4" für die PS3, "Metal Gear Acid 2" für die PSP sowie weitere "Boktai"-Teile sind bereits in Arbeit.

Hideo Kojimas neues Studio will den Schwerpunkt auf innovative Spiele legen und keine Fließbandtitel produzieren. Außerdem sieht Kojima in den neuen Konsolen keine Revolution – diese könnte nur durch entsprechende ideenreiche Software wie z. B. "Half-Life 2" kommen.

NACHSPIEL

GEBREMSTE VORFREUDE

Endlich ist die neue Konsolengeneration da! Na ja, zumindest fast. Dennoch können wir uns nach der diesjährigen E3 ein Bild der Videospielzukunft machen. Und was sehen wir? Microsoft will Erster werden und scheut weder Kosten noch Mühen, um den Playstation-Platzhirsch zu verjagen. Dieser trumpft jedoch mit pompöser Technik unter einem gewöhnungsbedürftigen Gehäuse auf und zieht dank Cell-Wunderchip alle technischen Register. Erste Spiele-Demos in beiden Lagern verdeutlichen, dass Videospiele nun wirklich ihren Kinderschuhen entwachsen und zur ernsthaften multimedialen Unterhaltung zu zählen sind. HDTV-Unterstützung, WiFi und Online-Anbindung sollen zusätzlich den Generationswechsel einläuten. Neben all dem High-tech-Wahn bleibt ein Hersteller außen vor und zeigt weder Spiele noch Controller oder ein finales Konsolendesign ihrer kommenden Revolution-Konsole. Nintendo geizt mal wieder mit Informationen zum kommenden System und lässt uns im Dunkeln tappen. Sind die Mario-Erfinder so überzeugt von ihrer Hardware oder einfach noch nicht auf NextGen vorbereitet? Erst Ende des Jahres soll das Gesamtsystem enthüllt werden – hoffentlich wird Nintendo von den Zockern bis dahin nicht schon vollends abgeschrieben. Verdient hätten sie es jedenfalls nicht...

Sony im Minus

Bisher verkaufte PSP-Hardware	Bisher verkaufte PSP-Software	Bisher verkaufte Playstation-Hardware	Bisher verkaufte Playstation-Software
Japan 1.440.000 St.	Japan 2.700.000 St.	Japan 20.710.000 St.	Japan 168.000.000 St.
Nordamerika 1.530.000 St.	Nordamerika 3.000.000 St.	Nordamerika 35.350.000 St.	Nordamerika 381.000.000 St.
–	–	Europa 31.410.000 St.	Europa 275.000.000 St.
TOTAL 2.970.000 St.	TOTAL 5.700.000 St.	TOTAL 87.470.000 St.	TOTAL 824.000.000 St.

Elektronik-Konzern Sony fuhr den größten Verlust seit zwei Jahren ein. Auf satte 412 Mio. Euro beläuft sich das Minus (Vorjahr: 278,4 Mio. Euro). Die Computersparte Sony Computer Entertainment litt auch unter sinkendem Umsatz, der von 5,68 Mrd. Euro im Vorjahr auf 5,32 Mrd. Euro schrumpfte. Der operative Gewinn belief sich auf 310 Mio. Euro (Vorjahr: 490 Mio. Euro), was auf rückläufige PS2-Verkäufe und niedrige Preise zurückzuführen ist. Die PSP verkaufte sich bereits 2,97 Mio. Mal in Japan und USA. 5,7 Mio. PSP-Software-einheiten konnten bisher abgesetzt werden. Dennoch begründet sich im aufwändigen PSP-Start ein Mitgrund des Gesamtverlustes.

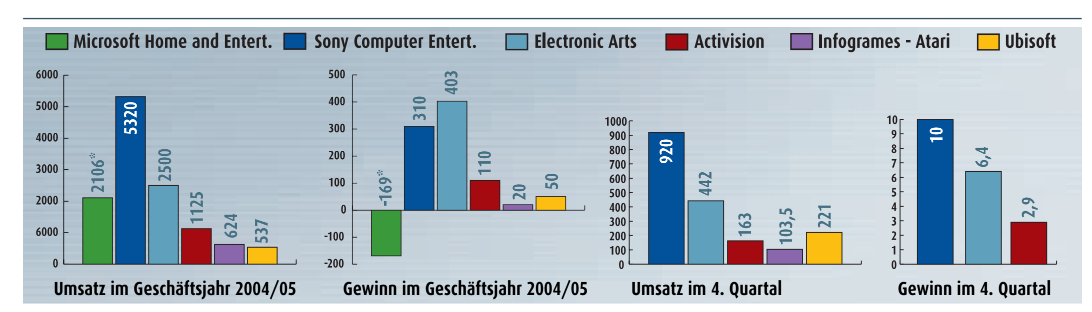
Softwarehersteller mit dickem Plus











Electronic Arts

Rekordumsatz für den größten Softwarelieferanten: 31 Spieletitel wurden jeweils über eine Million Mal verkauft. Trotzdem ist der Gewinn rückläufig. Schuld daran war das schwächelnde vierte Quartal. Das kommende Geschäftsjahr soll 2,2 Milliarden Euro Umsatz bringen – im ersten Quartal drohen jedoch Verluste.

Activision

Der Nettoumsatz des Traditionshauses Activision erreichte im abgelaufenen Geschäftsjahr einen Rekord und eine Steigerung von 48% zum Vorjahr. Der Gewinn wuchs um 78% (Vorjahr: 62,1 Mio. Euro). Mitverantwortlich sind Titel wie "Tony Hawk", "Doom 3" sowie Filmlizenzen, worauf Activision auch in Zukunft bauen will.

Infogrames – Atari

Der französische Publisher meldet einen letztjährigen Umsatz von 624,2 Mio. Euro. Der Gewinn beläuft sich auf 20 Mio. Euro. Zu den Millionen-Sellern gehörten "Dragon Ball Z", "DRIV3R" und "RollerCoaster Tycoon". Ein neuer "Matrix"-Titel und das "D&D"-Franchise sollen im kommenden Geschäftsjahr für satten Umsatz sorgen.

Ubisoft

Auch Ubisoft wartet mit überaus positiven Zahlen auf: Gewinn und Umsatz stiegen. Verantwortlich sind Top-Titel wie "Prince of Persia", "Ghost Recon", "Brothers in Arms" und allen voran die "Splinter Cell"-Reihe mit über fünf Millionen verkauften Exemplaren. Der Hersteller will nun groß in das Sportspielgeschäft einsteigen.

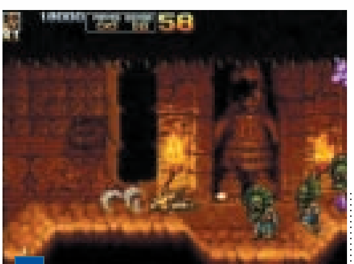
AM RANDE

+++ Neuer Codemasters-Vorstand: Rod Cousens und Tony Williams verstärken ab sofort den bisherigen Vorstand David Darling der britischen Spieleschmiede. **+++ EGN am Ende:** Nach der ECTS und der Game Stars Live entfällt dieses Jahr auch die britische Fachmesse EGN. **+++ Gameplan geht nach Kanada:** Karen Ötzel und Heinrich Lenhardt leiten die nordamerikanische Niederlassung von Gameplan in Vancouver. **+++ Yamauchi tritt ab:** Der langjährige Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi zieht sich endgültig auch aus dem Management zurück. **+++ Videospiele fördern logisches Denken:** Laut einer Studie des JFF-Instituts für Medienpädagogik begünstigen Spiele schlussfolgerndes Denken und das Lösen von Problemen. Auch der Umgang mit Stress und Misserfolgen wird geschult – dennoch werde die soziale Kompetenz bei vielen Titeln vernachlässigt. **+++ Spielmusik on Tour:** Ab Juli gehen Orchester und Chöre in den USA auf Tournee. Die 'Video Games Live'-Tour will Themen aus bekannten Videospielen aufführen. **+++ Neuer Softwareverband:** Neben dem BIU steigt ein weiterer Verband aus der Asche des VUDs. Die Geschäftsführer von Between Us! und Selling Points initiierten das Konzept einer Interessenvertretung. **+++ Zodiac gibt auf:** Die Produktion des PalmOS-basierten Zodiac-Handhelds wird nach mäßigem Erfolg eingestellt. Das Gerät schaffte es nicht nach Deutschland. **+++ PSP geknackt:** Der Schutzmechanismus der von der PSP verwendeten UMD-Disk ist geknackt worden.



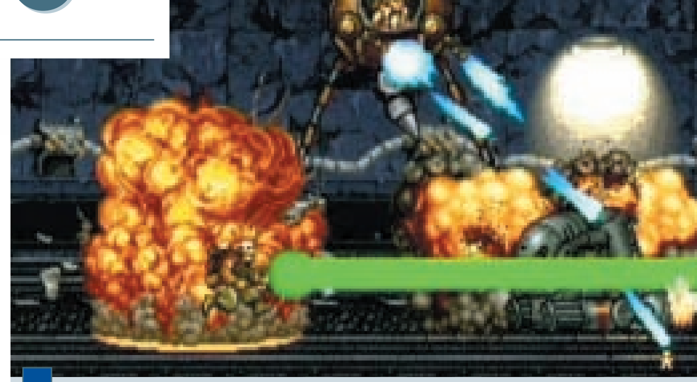
OVERSEAS

Metal Slug 5





PS2 Selbst alte Bitmap-Recken lernen dazu: Mit dem Slide-Move rutscht Ihr erstmals unter feindlichen Kugeln hinweg, im neuen Mech macht Ihr dicke Panzer platt.



PS2 Während Fio im monströsen Krabbel-Roboter durch die Gegnerscharen pflügt, rastet Marco mit dem Laser in den Händen total aus – achtet auf seinen irren Blick!

SNKs nimmermüde "Metal Slug"-Pixel-Soldaten laden erneut MG, Raketenwerfer, Shotgun & Co. durch und stürzen sich in fünf feindverseuchte Levels. Mit dicken Knarren und Handgranaten ballert oder bombt Ihr sämtliches Leben aus den zweidimensionalen Landschaften. Halt machen die schießwütigen Burschen nur vor hilflosen Gefangenen: Löst deren Fesseln und Ihr werdet mit nützlichen Waffen-Upgrades und Punkte spendenden Items belohnt. Für lebensrettende Panzerung und effiziente Feindbeseitigung schwingt Ihr Euch des Öfteren in führerlose Kampf-Fahrzeuge: Mit den alten Bekannten 'Slug Flyer' oder U-Boot randaliert es sich ebenso ungeniert wie im neuen sprunggewaltigen Mech oder wendigen Miniflitzer.

Duck dich, Marco!

So schnörkellos wie der Spielablauf gestaltet sich die Kontrolle der Comic-Rabauken: Neben Buttons für Schuss und Granatenwurf komplettiert lediglich der Sprungknopf die simple Padbelegung. Drückt Ihr zusätzlich zur Hüpftaste das Steuerkreuz nach unten, rutscht Euer Recke unter feindlichem Kugelhagel hindurch, während Eure gleichzeitig abgefeuerte Pistolensalve die Aggressoren in Stücke schießt. In der Auseinandersetzung mit simplen Standardgegnern macht diese Neuerung Sinn, bei Bossduellen fehlt aber der taktische Spielraum fürs elegante Slide-Manöver.

Dass auch der sechste Ballerausflug – die "X"-Episode mitgerechnet – die Spielergemeinde in zwei Lager spalten wird, liegt neben dem Non-Stop-Action-Konzept an der grafischen Aufmachung. Nostalgiker schweben aufgrund wunderschöner Hintergründe und liebevoller Animationen im siebten Bitmap-Himmel, 3D-Fanatikern bleibt nur ignorantes Kopfschütteln. Dabei offerieren die fünf mit wenigen Abzweigungen versehenen Welten in knapp 40 Minuten eine komplette Weltreise: Ihr schippert den Amazonas hinab, taucht in die Tiefen des Ozeans, erobert eine Maschinenstadt und erklimmt zum (unfairen) Finale luftige Höhen. Im Gegensatz zur Kreativwüste "Metal Slug 4" werden keine Vorgängerszenarien aufgewärmt, neue Gegnertypen wie Bossschurken und witzige 'Slug'-Vehikel sorgen für Freude. *ms*

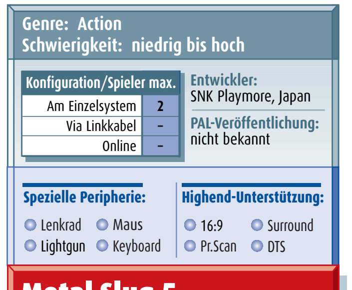
Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: SNK Playmore, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr.Scan, DTS

Metal Slug 5



Immer wieder gut: tadellos spielbare Ballerorgie in altmodischem, aber malerischem 2D-Gewand.

Bitte meldet Euch!
Wo sind die Erzschurken geblieben?

Oftmals hatten sie finstere Pläne geschmiedet, um die Welt unter ihr Joch zu bringen, doch nun machen sich Obermotz General Morden und Muskelprotz Allen O'Neil (Bild) plötzlich rar. Hatten wir die sympathischen Fieslinge mitsamt ihrem kindlichen Größenwahn doch liebgewonnen, ja waren sogar mit ihnen gemeinsam gegen die Aliens in die Schlacht gezogen.





PS2 Bitmap-Rambo: Seit Teil 4 bereichert die Doppel-Uzi das Waffenarsenal. Leider spendierten die Entwickler dem neuesten Aufguss keine zusätzlichen Ballermänner.





GESTERN · HEUTE · MORGEN

Interview: Tetsuya Mizuguchi **Features:** Bildschirm-Tod, Handy-Spiele für den Urlaub **Next Level:** Blu-ray/HD-DVD – Speicher der Zukunft **Web-Tipp:** Dreamcast Scene **Retro:** Neo Geo, Christliche Software **Retro-Anzeige:** Nam 1975

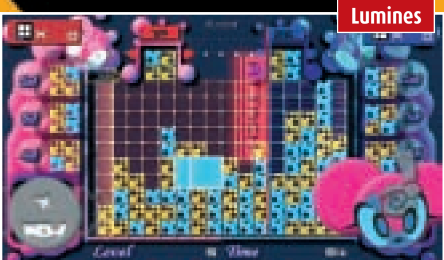
Heft im Heft

DAS SPIEL MIT DEM TOD

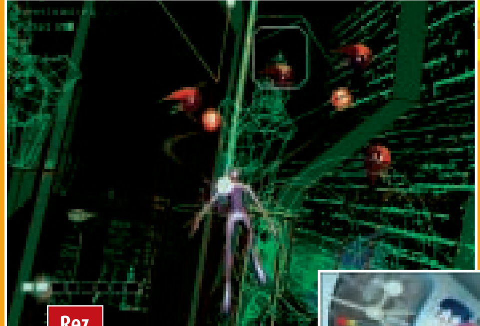
Gesprengt, geplättet, gefressen:
Gedanken und Geschichten vom virtuellen Ableben

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.

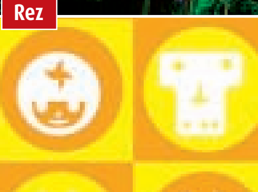




Lumines



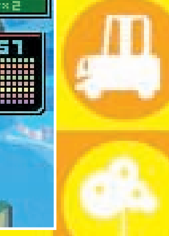
Rez

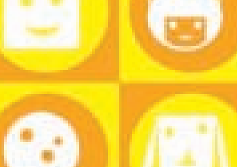




Space Channel 5









Meteos

Tetsuya Mizuguchi

WENN SPIELE KUNST WERDEN: MAN!AC IM GESPRÄCH MIT DEM SCHÖPFER KREATIVER MEISTERWERKE WIE "REZ" UND "SPACE CHANNEL 5".

Tetsuya Mizuguchi über Sega und Q Entertainment

MAN!AC: Was denken Sie im Nachhinein über Segas Entscheidung, die United Game Artists aufzulösen?

Das ist eine schwere Frage (lacht)! Als ich 1990 zu Sega kam, steckte viel Enthusiasmus in der Industrie, aber die Zeiten haben sich geändert. Nach der Fusion mit Sammy gab es zwei Möglichkeiten: Ich passe mich an die neue Firma an, oder die Firma sich an mich. Letzteres war unmöglich, also nahm ich Abschied. Für mich war es eine sehr gute Entscheidung, da ich jetzt meine eigenen Spiele machen kann.

MAN!AC: Wieso haben Sie danach ein unabhängiges Studio gegründet?

Ich hatte eine Vision für die Firma und Vertrauen in die Zukunft. Und es war einfach ein guter Zeitpunkt, ein eigenes Unternehmen aufzuziehen.

MAN!AC: Ist für Sie kommerzieller Erfolg oder die Verwirklichung künstlerischer Ambitionen wichtiger?

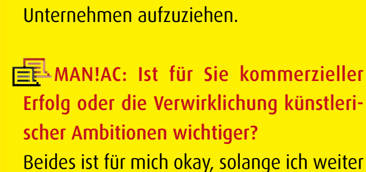
Beides ist für mich okay, solange ich weiter die Spiele machen kann, die ich will.

MAN!AC: Lesen Sie im Internet nach, was Leute von ihnen oder ihren Spielen halten?

Nein! Ich habe ein wenig Angst davor zu sehen, was andere sagen. Wenn du positive Meinungen liest, fühlst du dich toll. Wenn aber auch nur ein schlechter Kommentar dabei ist, geht es dir trotzdem mies. Darum ist es ziemlich beängstigend, sich drauf einzulassen.

MAN!AC: Warum hat sich Q Entertainment bislang auf Spiele für Handhelds spezialisiert?

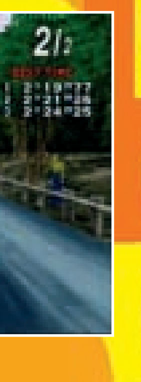
DS und PSP waren einfach die neuesten Konsolen nach der Firmengrün-







Sega Rally





dung. "Meteos" und "Lumines" ließen sich mit einem kleinen Team leichter verwirklichen, also waren sie quasi gesunde Aufwärmübungen für das Studio (lacht).

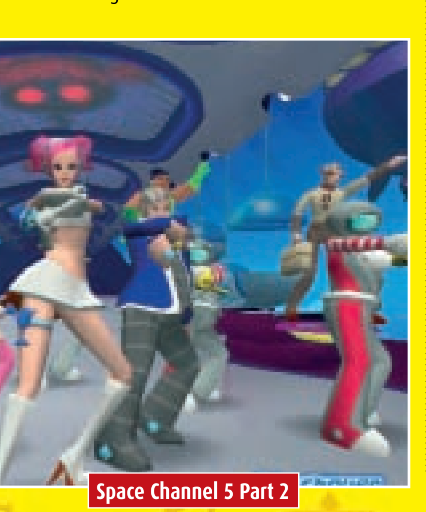
MAN!AC: Es gibt einiges, das Spieler bei "Lumines" gerne gesehen hätten, z.B. keine feste Skin-Reihenfolge.
Wir haben das nicht absichtlich gemacht (lacht)! Ich würde auch gerne so spielen, aber vielleicht geht's beim nächsten "Lumines".

MAN!AC: Wird es ein nächstes "Lumines" geben?
Ja, ich habe schon einen Plan, aber die passende Konsole noch nicht ausgesucht – vielleicht wieder die PSP.

MAN!AC: Wie kam es zur Zusammenarbeit mit dem Kirby-Erfinder bei "Meteos"?
Als ich Sega verließ, trennte er sich gerade von HAL, darum war das Timing perfekt. Wir beschlossen, gemeinsam eine Action-Puzzelei zu entwickeln. Bei "Tetris" hat man nur eine Aufgabe mit einem Klotz, darum wollte ich ein Spiel, bei dem man viele Dinge zu tun hat. Ich glaube, dass Menschen heute mit einem Multi-Tasking-Hirn denken – sie telefonieren, schicken Mails und schauen in den Fernseher gleichzeitig. Ich gab ihm das Konzept und nach ein paar Tagen kam er mit einer tollen Präsentation von "Meteos". Daraus machten wir einen Prototypen und gewannen Bandai als Partner.

Tetsuya Mizuguchi über "Sega Rally"

MAN!AC: Wie kommt man dazu, nach einem Rennspiel die ungewöhnlichen Meisterwerke von UGA zu entwickeln? War das eine bewusste Entscheidung zum Richtungswechsel?
Ich habe einfach eine Menge Dinge, die ich gerne machen würde. Damals wollte jeder Realität in Spielen erleben, und Rennspiele waren für uns die beste Form, das umzusetzen und einen 'Wow!'-Effekt zu erzielen – mit der heutigen Technik geht das natürlich einfacher. Mit der folgenden Dreamcast- und PS2-Generation konnte man besser mit Musik arbeiten. Also wartete ich auf den richtigen Zeitpunkt, denn ich wollte Sound nicht nur einbauen, sondern als interaktives Element für Spielablauf und Levelgestaltung nutzen.


Space Channel 5 Part 2

MAN!AC: Hätten sie gedacht, dass "Sega Rally" nach zehn Jahren noch so beliebt ist? Was halten sie davon, dass an einem neuen Teil gearbeitet wird?
Ich habe mit meinen Ex-Kollegen gesprochen und ihnen gesagt: "Es ist Euer Spiel, nicht meins" (lacht). Ich wünsche ihnen viel Glück. Ich bin auf jeden Fall überrascht, dass "Sega Rally" immer noch gespielt wird – das macht mich wirklich glücklich.

Tetsuya Mizuguchi über "Space Channel 5" und "Rez"

MAN!AC: Wie konnten Sie Sega trotz der niedrigen Verkaufszahlen des Originals zu einem Nachfolger überreden?
Ich weiß es ehrlich nicht mehr (lacht), weil es ziemlich leicht ging. Die Absatzzahlen von "Space Channel" waren zwar nicht gut, aber es liefen viele Dinge außerhalb der Spieleindustrie – Ulala auf Handys, auch MTV war hilfreich. Mit "Rez" hatte ich mehr Probleme, weil das Konzept hart zu erklären war und alles wie ein altmodischer Shooter aussah.

MAN!AC: Wie kamen Sie darauf, den 'Swinging 60s'-Stil für Grafik und Sound zu verwenden?
Es ist wie mit "Star Wars": George Lucas benutzte klassische Musik für einen SciFi-Film. Wenn wir einfach Techno-Stampfer genommen hätten, wäre es simpel und langweilig gewesen. So aber entstand eine Art Zukunftsstil mit jazzigen und hippen Einflüssen.

MAN!AC: Glauben Sie, dass das Synaesthesie-Konzept von "Rez" zu abstrakt für normale Zocker war?
Es war wohl etwas schwierig, aber wir wollten eben ein Stück davon drin haben. Es ist eine kleine Botschaft, und Leute mit Interesse an Kunst haben diese auch verstanden.

MAN!AC: "Rez" war Kandinsky gewidmet. Können Sie sich vorstellen, weitere Spiele basierend auf den Konzepten einflussreicher Künstler zu schaffen?
Das war eine persönliche Widmung von mir. Ich verstehe seine Ideen und die von anderen im frühen 20. Jahrhundert. Damals besaßen sie keine Technologie, nur ihre Leinwand. Aber ich glaube, dass sie einen großen Traum hatten, der niemals alt wird. Darum war meine erste Inspiration zu zeigen, was diese kreativen Leute wohl heute erschaffen würden.


Q Entertainment

Tetsuya Mizuguchi über Spiele heute und morgen

MAN!AC: Sollten Spiele heutzutage simpler oder komplexer sein?
Das hängt vom Spiel ab. Die Industrie ist groß, wir können nicht alles gleichschalten, es gibt einfach verschiedene Arten. Nintendos 'Spiele für alle'-Botschaft ist gut, aber wir sollten auch weiterhin Games für Profis machen.

MAN!AC: Sehen Sie Unterschiede zwischen japanischen und westlichen Spielen? Was sind die jeweiligen Stärken und Schwächen?
Die Unterschiede stammen grundsätzlich aus der Kultur und der Umgebung. In den USA sind Ego-Shooter sehr populär, während wir in Japan zwar einige Gewaltprobleme haben, aber nicht mit Schusswaffen. Die sind in den USA ein großes Thema, darum spielen sie z.B. auch in "GTA" eine Rolle. Ein Spiel spiegelt letztlich die Gesellschaft wider, wobei natürlich auch die Religion ein großes Gewicht hat. Japanische Spiele sind zu niedlich! Sie sind gut produziert, bieten aber wenig Freiheiten im Design, alles ist etwas langweilig und altmodisch. In amerikanischen Spielen gibt es viel mehr interaktive Erfahrungen.

MAN!AC: Was halten sie von den kommenden Heimkonsolen?
Im Moment habe ich noch keine wirkliche Meinung dazu. Ich hoffe, dass man Sachen leicht für sie umsetzen kann und ich würde gerne eine Festplatte bei allen sehen. Das wäre fein, denn ich will nicht so viele Geräte rumliegen haben. Ich hätte gerne eines, das alles kann. Der iPod ist z.B. sehr nützlich, ich muss nicht mehr in Läden gehen, weil ich Musik bequem im Internet kaufen kann.

Steckbrief

Name:	Tetsuya Mizuguchi
Alter:	40
Position:	Gründer von Q Entertainment

Softographie (Auswahl)

Sega Rally 1 & 2
Automat, Saturn, Dreamcast; 1995/1998

Space Channel 5 Part 1 & 2
Dreamcast, PS2; 2000/2001

Rez
Dreamcast, PS2; 2001

Lumines
Sony PSP; 2004

Meteos
Nintendo DS; 2005

MAN!AC: Wie kam es dazu, dass Sie Ihr nächstes Spiel exklusiv für die Xbox 360 entwickeln?
Die Leute von Microsoft waren sehr engagiert und wollten über gemeinsame zukünftige Projekte sprechen. Sie sind scharf darauf, mit uns was zu machen, darum arbeiten wir jetzt mit ihnen zusammen.

MAN!AC: Wie schätzen sie die Zukunft von Handhelds angesichts der steigenden Popularität von Handys ein?
Ich denke, PSP und DS werden das alles überleben. Tragbare Geräte haben alle in etwa die gleiche Zielsetzung, irgendwann wird sich das aber gegenseitig beeinflussen. Dann werden die Maschinen übrig bleiben, die sich am stärksten in die Gesellschaft eingegliedert haben.

Das Interview führten Hasan Ali Almaci und Andrew Alfonso.



DAS SPIEL MIT DEM

ÜBER DAS ENDE UNSERES DASEINS DENKEN WIR NUR UNGERN NACH, IM VIDEOSPIEL ABER WIRD TAUSENDFACH GESTORBEN – AUCH DER TOD DER EIGENEN SPIELFIGUR IST ALLGEGENWÄRTIG. IM VIRTUELLEN RAUM WIRD EINES DER UNANGENEHMSTEN THEMEN DES MENSCHEN ENTTABUISIERT.

>>I Die Geschichte des Videospiels ist eine Geschichte von persönlicher Niederlage, Verlust und Leid: Bei unseren Versuchen, zu Ehre und Punkten zu kommen, eine Prinzessin oder die ganze Welt zu retten, werden unsere Raumschiffe zerstört, wir werden erschossen, von Steinen zerquetscht, in die Luft gesprengt, von Schwertern durchbohrt, von Autos überfahren, von Zombies aufgefressen. Wir ertrinken in Schlammpfützen, ersticken in der Luftleere des Alls und stürzen von Bergen, Dächern oder Brücken ins Verderben. Es scheint verwunderlich, wie leicht wir im Spiel mit einem ernsten Thema wie dem Tod umgehen können – verdrängen wir doch im realen Leben meist jeden Gedanken an das Ende, und selbst in Film oder Buch ist das Versterben eines Hauptcharakters ein drastisches, oft trauriges und unangenehmes Ereignis. Warum der Tod im Spiel kein Tabu ist, er seinen Schrecken verliert und manchmal sogar in üppigsten Bildern lustvoll zelebriert wird, liegt an seiner fehlenden Endgültigkeit. Während das physische Leben nun mal mit dem Tod endet und nur vage Hoffnung oder fester Glauben Trost auf Verlängerung unseres Seins beschert, gibt es im virtuellen Dasein stets eine zweite Chance.

Zum dritten und letzten Mal

Respektive eine dritte: In der Spielhallen-Ära dominierte das Konzept der drei Leben. Egal ob Raumschiffe bei "Space Invaders", "Asteroids" oder "Galaga", ob "Pac-Man", "Mr. Do", "Frogger" oder "Wonderboy" – drei Mal durfte der Spieler scheitern, bis es zum endgültigen 'Game Over' kam. Warum gerade diese Anzahl Leben bei den meisten frühen Videospielen vorkommt, lässt reichlich Raum für Spekulation, eine Kombination verschiedener Gründe ist wahrscheinlich: So war und ist die 3 schon immer eine wichtige und bedeutungsschwangere Zahl für die Menschen (Heilige Dreifaltigkeit, 'Dreimal darfst du raten', 'Nicht bis drei zählen können'). Zudem bewies sich schon vor der Durchsetzung der Videospiele das Drei-Leben-Prinzip in der Arcade als sinnvoll: Bei Flipper-Automaten bekam man für eine Münze gewöhnlich drei Kugeln. Und nicht zuletzt sind auch Romane, Theaterstücke und Filme meist in drei Akte unterteilt. Der Spieler wird in seinem ersten Leben (bzw. Akt) mit einer herausfordernden Situation konfrontiert, arbeitet mit dem zweiten verbissen an ihrer Lösung und findet mit dem dritten Leben sein dramatisches Ende. Automatenspiele, die nicht gewonnen werden können (die meisten also), sind im klassischen, antik-griechischen Sinn Tragödien: An ihrem Ende steht unausweichlich der Tod der Spielfigur.

Für den Automaten-Betreiber hatte die Vorgabe dreier Leben einen rein praktischen Grund – die Beschränkung der Spieldauer. Schließlich musste verhindert werden, dass ein Vergnügungssuchender mit nur einer Münze zu lange ein Gerät blockiert. Als besondere Motivation wurden dem Spieler ab bestimmten Punktzahlen oft ein bis zwei Extraleben

In "Jungle Hunt"-Gewässern droht doppelte Gefahr: Wer sich nur auf die bissigen Krokodile konzentriert, dem geht prompt die Luft aus. ▶

◀ Wenn das "Defender"-Raumschiff in die ewigen Jagdgründe eingeht, dient eine eindrucksvolle Pixelexplosion als schwacher Trost.

◀ Unendlich viele Aliens im Anmarsch: "Space Invaders" gewährte Euch nur drei Leben, um die außerirdische Brut abzuwehren.

TOD

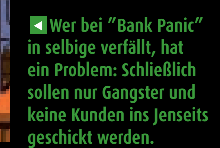
spendiert: Wie in der Realität, in der wir durch Anstrengung und Bedacht im Umgang mit unserem Körper dem Schicksal ein paar Jahre abzukaufen versuchen, lohnt sich im Arcadespiel Umsicht, Geschick, Übung und Können. Und so wie manche Menschen dem Tod durch schieren Reichtum ein Schnippchen schlagen wollen (und sich z.B. zur möglichen zukünftigen Wiederbelebung einfrieren lassen), verspricht die virtuelle Welt ausschließlich solventen Spielern eine Wiederauferstehung – zehn Sekunden wartet der Automat 'Continue'-blinkend auf Münznachschub, bevor die Spielfigur endgültig ins elektronische Nirvana eingeht.

Dem Tod von der Schippe gesprungen

Die Notwendigkeit einer rigorosen Sterbepraxis bei Spielautomaten aber nur mit dem Umsatz des Betreibers zu rechtfertigen, wäre zu kurz gedacht. Schließlich erliegen auch heimische Video- und Computerspiel-Charaktere tausenden Toden, deshalb kennen wir das 'Game Over' auch auf SNES, Playstation, PC und Xbox nur allzu gut. Die Sterblichkeit des Pixel-Alter-Egos besitzt elementare spielerische Bedeutung, denn der Tod ist das wirkungsvollste Instrument der Designer zur Bestrafung von Dummheit, Ungeschick oder mangelnder Umsicht des Spielers. Und die Gefahr des Ablebens ist auch eine der wichtigsten Motivationen, sich überhaupt mit einem Spiel zu beschäftigen. Denn man kann nur das Glück und den Stolz des Überlebens einer brenzligen Situation empfinden, wenn die Eventualität des Sterbens gegeben ist. Nur wer Risiken eingeht, kann auch Spannung verspüren und die Erleichterung, wenn sie unbeschadet überwunden wurden. Und das ultimative Risiko, der ultimative Verlust ist in einem Spiel – ganz wie in Wirklichkeit – nun mal der des Lebens.

Doch durch wiederbeschreibbare Medien wie Kassetten und Disketten, durch Memory Cards und Code-Eingabe wurde dem Tod heimischer Spielfiguren in den Achtzigern ein Großteil seines Schreckens genommen. Schließlich lässt sich das verfrühte Ende durch Laden eines gespeicherten Spielstands problem- und straflos rückgängig machen, und im Gegensatz zum wahren Leben bekommt der Videospielcharakter beliebig viele Chancen, eine gefahrvolle Situation durch immer geschicktere und klügere Reaktionen zu überleben. Der Tod wird im Videospiel zum Lehrmittel, zu den Stützrädern und Schwimmflügeln des Zockers auf dem Weg zur Meisterschaft.

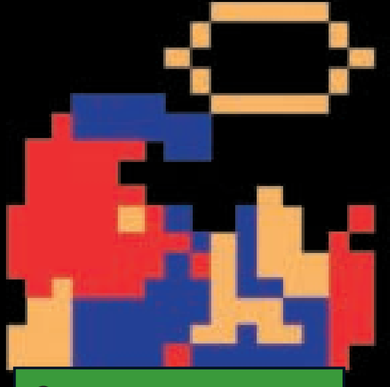
Die Möglichkeit des Speicherns nimmt dem Bildschirmtod die Endgültigkeit, der Wegfall negativer Folgen zwingt die Spieldesigner, sich explizit mit der Sinnhaftigkeit des Lebens und Sterbens ihres Protagonisten auseinanderzusetzen. Doch das beliebige Absichern des Spielfortschritts hat andererseits erst die Gestaltung langer Spiele und das Erzählen epischer Geschichten möglich gemacht. In der Heimcomputer-Ära >>>



◀ Wer bei "Bank Panic" in selbige verfällt, hat ein Problem: Schließlich sollen nur Gangster und keine Kunden ins Jenseits geschickt werden.



▲ Das PC-MMORPG "Mourning" ist eines der seltenen Spiele, bei denen der Tod einer Spielfigur in einigen Fällen endgültig bleibt.



Für immer Tot

Perma-Death – ein heißes Eisen in der Entwickler-Szene

Wie weit der Videospiel-Tod von seiner realen Bedeutung entfernt ist, zeigt die Tatsache, dass Entwickler für das endgültige Ableben einer Spielfigur einen neuen Begriff einführen mussten: Perma-Death. Das Konzept des dauerhaften Todes eines Charakters wird immer wieder in Entwicklerkreisen diskutiert, vor allem von Leuten, die an MMORPG-Titeln arbeiten.

Im Online-Rollenspiel ist der Tod eines der am schwierigsten auszubalancierenden Features: Natürlich muss ein Spieler dafür bestraft werden, wenn er in seiner Goldgier alle Vorsicht sausen lässt, ohne entsprechende Ausstattung und Strategie einen anderen menschlichen Spielcharakter angreift oder sich einfach nur dämlich anstellt. Andererseits kann bei einem MMORPG nicht gespeichert werden – eine zu harte Todesstrafe (mit dem Verlust von viel Zeit, mühevoll erspielten Gegenständen oder Erfahrungslevels) würde also entsprechenden Frust nach sich ziehen. Der wäre noch viel größer, wenn die Spielfigur nicht wiedererweckt werden könnte und der Spieler mit einem neuen Charakter von vorne beginnen müsste – dennoch gibt es eine Reihe Designer, die den Gedanken des Perma-Death reizvoll finden.

Natürlich dürfte nicht jede unglückselige Aktion sofort im Totalverlust einer Spielfigur münden, an der hunderte Stunden gearbeitet wurde, und es müsste mehr der Risikobereitschaft des Spielers als dem Zufall überlassen werden, ein virtuelles Leben aufs Spiel zu setzen.

Als eines von wenigen (Online-)Spielen bietet das mittelalterliche PC-MMORPG "Mourning" Perma-Death: Allerdings nur bei hochriskanten Situationen, vor denen der Spieler gewarnt wird. Zudem stirbt ein Charakter nach rund 500 Spielstunden sowieso an Altersschwäche, kann seinem Kind aber Gegenstände, Ruhm und Talente vererben.



▶ Oh No! Manchmal müssen einige der süßen "Lemmings" dran glauben, um eine Stufe weiterzukommen. Bei Aufgabe des Levels kam es zum Massenselbstmord.

>>> waren es zumeist Adventures und Rollenspiele, bei denen man nach dem Tod der Spielfigur nicht von vorne beginnen musste, sondern die einen mit der Frage konfrontierten: "Do you want to Restore, Restart or Quit?" (Spielstand laden, neu anfangen oder aufhören). Natürlich missbrauchten Spieler dieses System, um ohne nachzudenken und nach dem Trial&Error-Prinzip Spielsituationen zu lösen. Im Gegenzug nahmen viele Entwickler die Lebensversicherung zum Anlass, zügel- und gnadenlos virtuelle Existenzen zu vernichten. So sprang z.B. Grafik-Adventure-Spezialist Sierra oft hart mit dem Spieler um und tötete ihn rigoros, wann immer er einen falschen Schritt machte. In Folge speicherten Spieler oft panisch minimalste Fortschritte. LucasArts veräppelte im ersten „Monkey Island"-Abenteuer, in dem der Held eigentlich nicht sterben kann, auf grandiose Weise das Sierra-Massaker: Guybrush rutscht überraschend von einer Klippe ab und der Spieler wird – echt geschockt vom unerwarteten Tod – auch noch mit einem hämischen Kommentar bedacht. Doch schon kurz darauf springt der angehende Pirat zurück ins Bild: Ein Gummibaum rettet sein Leben.

Der Schmerz des Verlusts

Die Überwindung des virtuellen Todes hat uns also lange Spiele beschert und vor viel Frust bewahrt, aber auch das Ende der Spielfigur beliebig gemacht. Der Verlust des Bildschirmlebens darf aber nicht egal sein, er muss schmerzen, um den Spieler zu Leistung und Aufmerksamkeit zu motivieren und dem Leben seines Avatars einen Sinn zu geben. Der Tod darf aber auch nicht zu weh tun, weil der Spieler sonst rasch und entnervt aufgibt. Ein Patentrezept für die Gratwanderung zwischen Leben und Sterben im Spiel gibt es nicht, Entwickler verfolgen eine ganze Reihe unterschiedliche, mehr oder weniger erfolgreiche Methoden. In klassischen Automaten-Genres wie seitenscrollenden Actionspiele und Jump'n'Runs ("Neo Contra", "Mega Man", "Metal Slug") regiert auch heute noch die Logik der begrenzten Zahl an Leben. Zusätzliche Figuren, Schiffe etc. werden erspielt oder durch eine Handvoll Continues erkauft. Der große Rest der Spiele schenkt uns nur ein einziges Dasein, dass durch



▲ Kein Herz für Tiere: Wird die titelgebende "Frogger"-Amphibie von einem Vehikel geplättet, zerplatzt sie zum Totenkopf.

▲ Ein falscher Schritt und schon verstorben: Frühere Grafik-Adventures (wie "Leisure Suit Larry") töteten den Spieler gern und häufig.



◄ ▲ In einigen Spielen wie "Shadow Man" (links) oder dem Vampir-Epos "Sould Reaver" (oben) sind die Charaktere bereits tot oder können sich in Dies- und Jenseits bewegen – was die Designer vor das Problem stellt, wie ihre Figur dennoch glaubwürdig 'sterben' soll.

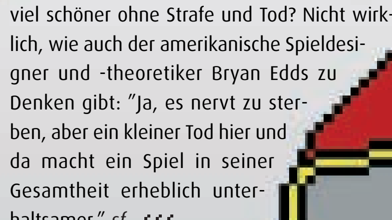
◄ Ein Tod bewegt die Videospielwelt: Bis heute halten sich Gerüchte, dass die süße Aeris durch Tricks oder Ausdauer in "Final Fantasy 7" wiederbelebt werden kann.

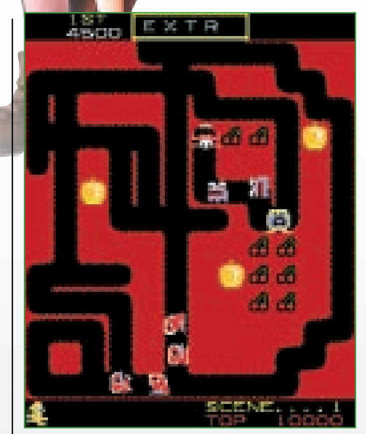
Vorhandensein einer bestimmten Menge körperlicher Energie in die Länge gezogen wird und nach dessen Ende einfach auf den letzten Speicherpunkt zugegriffen wird. Und so kommt es, dass in vielen Spielen plötzlich nicht mehr der Tod das regulierende und motivierende Element ist, sondern die Lebensversicherung selbst: In "Resident Evil" kommt beim Speichern eine begrenzte Zahl Schreibmaschinen-Farbbänder zum Einsatz, ein "Ninja Gaiden" besitzt feste Speicherpunkte, deren perfide Verteilung zumindest sporadisch einen allzu lockeren oder ungeschickten Umgang mit dem Bildschirmleben bereuen lässt. Capcoms Xbox-Mechschlacht "Steel Battalion" macht dagegen als einziger aktueller Konsolentitel Ernst mit dem Tod: Rettet sich der Spieler nicht schnell genug via Notausstieg aus der explodierenden Kampfmaschine, so stirbt sein Alter Ego – der komplette Spielstand wird gelöscht. Genau umgekehrt trivialisiert Pandemic bei der abgeschmackten US-Army-Propaganda "Full Spectrum Warrior" den Tod in den staubigen Straßen einer arabischen Metropole: Werden die Kameraden erschossen, lässt sich das Geschehen beliebig zurückspulen, falsche Schritte können immer und überall aufs Einfachste korrigiert werden.

Unser Bildschirm-Tod ist relativ - wir wissen, dass er nicht wirklich das Ende ist, zudem sind wir im Spiel mit seinen festen Regeln die hundertprozentigen Herren unseres Schicksals. Der Designer und Spiel-Gelehrte Ernest Adams kommt daher zu einer interessanten Folgerung: "Um den Tod in einem Computerspiel bedeutungsvoll zu machen, ist es nicht der Spieler, der sterben muss, sondern der Freund des Spielers." Wie recht er damit hat, konnten z.B. "Final Fantasy"-Fans im siebten Teil der RPG-Saga leidvoll erfahren: Mit Aeris starb ein zentraler, unglaublich sympathischer Hauptcharakter - und das auch noch in tragischer, cineastisch inszenierter Weise. Selten rührte der Tod einer virtuellen Figur mehr an, bis heute leben der Mythos und die Hoffnung, dass Aeris auf irgendeine Weise wiederbelebt werden könnte. Auch in Nintendos Strategie-Epos "Fire Emblem" (wo der Spieler als gottgleicher Feldherr nicht selbst sterben, sondern nur einen Kampf verlieren kann) schmerzt der Tod der Kameraden – hat ein Held sämtliche Lebensenergie verloren, steht er ab sofort nicht mehr für das weitere Abenteuer zur Verfügung (außer die Mission wird komplett neu gestartet). Dabei ist es weniger der strategische Verlust, den der Spieler bedauert – schließlich rekrutiert er im Verlauf mehr Charaktere als im Kampf gebraucht werden –, sondern die Endgültigkeit des Heldentodes. Und die ist nun mal selten und ungewohnt im Videospiel.

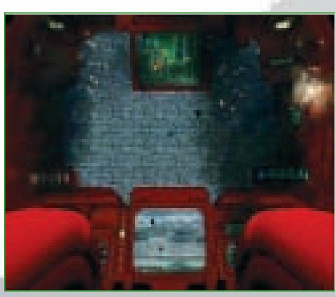
Leben mit dem Tod

Der Tod einer Spielfigur ist letztlich eine Form der Bestrafung, ein simples Design-Element, das außer der Begrifflichkeit rein gar nichts mit dem echten Tod zu tun hat. Der Tod im Spiel kostet nicht das Leben, sondern nur Zeit und Erspieltes – wie locker oder streng die Bestrafung dafür ist, macht letztlich den Schwierigkeitsgrad und den Reiz eines Spieles aus. Wäre aber die Videospielwelt nicht doch viel schöner ohne Strafe und Tod? Nicht wirklich, wie auch der amerikanische Spieldesigner und -theoretiker Bryan Edds zu Denken gibt: "Ja, es nervt zu sterben, aber ein kleiner Tod hier und da macht ein Spiel in seiner Gesamtheit erheblich unterhaltsamer." *sf* <<<





▲ Die beliebte Cartoon-Symbolik des Heiligenscheins findet auch beim schrägen Clown-Abenteuer "Mr. Do!" Verwendung.



▲ Beachtet der Spieler die blinkenden und piependen Warnsysteme nicht und stirbt in seinem „Steel Battalion"-Mech, wird der Spielstand unwiederbringlich gelöscht.



◄ Mensch gegen Maschine: Unaufmerksame "Paperboys" werden schnell Opfer des Straßenverkehrs.

HANDY SPIELE

Gamehits machen mobil!

WENN SCHON HANDY-SPIELE, DANN ABER BITTE UMSETZUNGEN RENOMMIERTER KONSOLENTITEL: MAN!AC KLÄRT, WELCHE SPIELE AUCH AUF EUREM MOBILTELEFON LAUFEN.

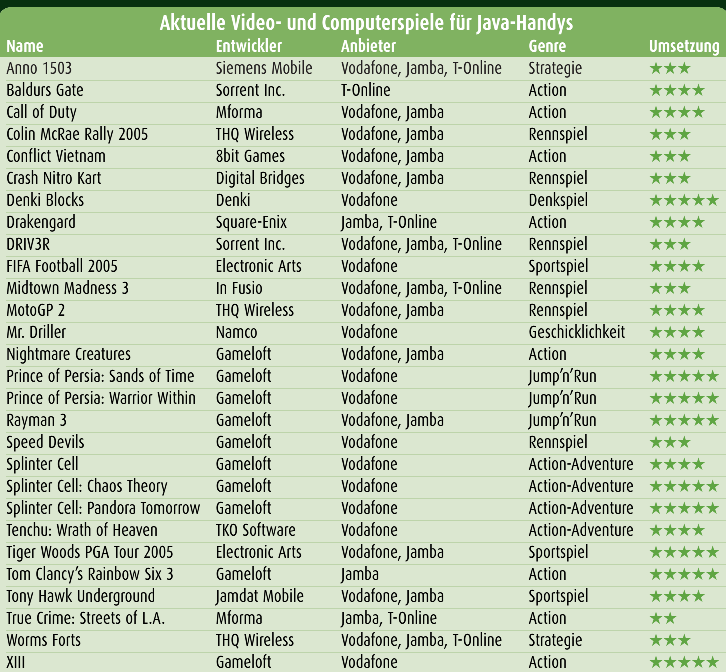
>>I Ihr wartet mit dem Handheld-Kauf bis zum PSP-Release im Herbst, wollt aber schon im Urlaub mobil zocken? Dann rüstet doch Euer Handy zum Handheld um: Neben den zahllosen Klons, Lizenz-Exoten und No-Name-Titeln bieten Online-Portale wie die von Vodafone, T-Online und Jamba auch Umsetzungen berühmter Videospiele an. Im Vergleich zu aktuellen Vorbildern wirkt zwar mancher LCD-Bruder optisch primitiv, trotzdem können Euch einige Titel nach kurzer Gewöhnungsphase an die Tastatur fesseln. Dabei stimmt der Preis, bei drei bis fünf Euro pro Titel kann man sich schon eine bunte Mischung für verregnete Tage zusammenstellen – bei Jamba gibt's auch günstigere Sparpakete mit mehreren Titeln, die Ihr selbst auswählt. Allerdings sind nicht alle Java-Spiele mit allen Handys kompatibel: Checkt die Kompatibilitätslisten auf den Homepages, Nokia-Kunden sind hier traditionell im Vorteil.

Handy-Hardware

Wer auf die 176 x 208 Pixel des Hochkant-LCDs blickt und mit dem Zahlenblock steuert, muss natürlich Komforteinbußen in Kauf nehmen: Besonders Ballerspielen macht die Handy-Hardware zu schaffen, weil sie nur jeweils einen Tastendruck registriert – im Action-Getümmel gehen schon mal Steuerkommandos verloren, frustiger Lebensverlust ist die Folge. Auch beim Sound unterlaufen selbst den berühmtesten Entwicklern Fehler: So will Hudsons "Bomberman" mit Ausschnitten des quirligen Originalsoundtracks entzücken, der gewählte Loop ist aber viel zu kurz – echt nervig!

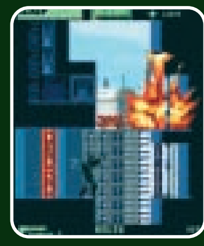
Flachmann

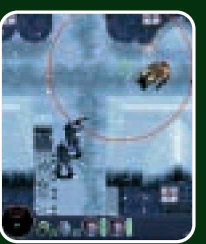
Relaxte Spielkonzepte lassen sich inzwischen fast ohne spielerische Einbußen aufs Handy umsetzen, das ideale Beispiel ist "Tiger Woods PGA Tour 2005": Vom Abschlag bis zum Grün sind keine hektischen Kommandos nötig, deshalb spielt Ihr die 18 Löcher sogar einhändig. Gemächliche Rollenspiele und Adventures sind aber die Ausnahme,



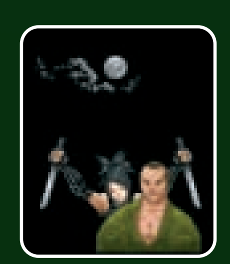
Aktuelle Video- und Computerspiele für Java-Handys

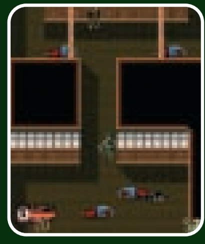
Name	Entwickler	Anbieter	Genre	Umsetzung
Anno 1503	Siemens Mobile	Vodafone, Jamba, T-Online	Strategie	★★★
Baldurs Gate	Sorrent Inc.	T-Online	Action	★★★★
Call of Duty	Mforma	Vodafone, Jamba	Action	★★★★
Colin McRae Rally 2005	THQ Wireless	Vodafone, Jamba	Rennspiel	★★★
Conflict Vietnam	8bit Games	Vodafone, Jamba	Action	★★★
Crash Nitro Kart	Digital Bridges	Vodafone, Jamba	Rennspiel	★★★
Denki Blocks	Denki	Vodafone	Denkspiel	★★★★★
Drakengard	Square-Enix	Jamba, T-Online	Action	★★★★
DRIV3R	Sorrent Inc.	Vodafone, Jamba, T-Online	Rennspiel	★★★
FIFA Football 2005	Electronic Arts	Vodafone	Sportspiel	★★★★
Midtown Madness 3	In Fusio	Vodafone, Jamba, T-Online	Rennspiel	★★★
MotoGP 2	THQ Wireless	Vodafone, Jamba	Rennspiel	★★★★
Mr. Driller	Namco	Vodafone	Geschicklichkeit	★★★★
Nightmare Creatures	Gameloft	Vodafone, Jamba	Action	★★★★
Prince of Persia: Sands of Time	Gameloft	Vodafone	Jump'n'Run	★★★★★
Prince of Persia: Warrior Within	Gameloft	Vodafone	Jump'n'Run	★★★★★
Rayman 3	Gameloft	Vodafone, Jamba	Jump'n'Run	★★★★★
Speed Devils	Gameloft	Vodafone	Rennspiel	★★★
Splinter Cell	Gameloft	Vodafone	Action-Adventure	★★★★
Splinter Cell: Chaos Theory	Gameloft	Vodafone	Action-Adventure	★★★★★
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Gameloft	Vodafone	Action-Adventure	★★★★★
Tenchu: Wrath of Heaven	TKO Software	Vodafone	Action-Adventure	★★★★
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	Vodafone, Jamba	Sportspiel	★★★★★
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Gameloft	Jamba	Action	★★★★★
Tony Hawk Underground	Jamdat Mobile	Vodafone, Jamba	Sportspiel	★★★★
True Crime: Streets of L.A.	Mforma	Jamba, T-Online	Action	★★
Worms Forts	THQ Wireless	Vodafone, Jamba, T-Online	Strategie	★★★
XIII	Gameloft	Vodafone	Action	★★★★★



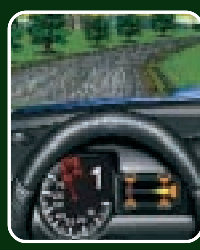


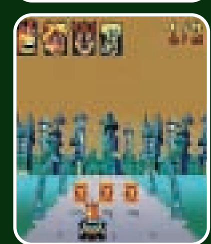
Tom Clancy macht's vor: Sowohl "Splinter Cell: Pandora Tomorrow" (oben) als auch "Rainbow Six 3" (unten) mischen altbekannte 2D-Grafik mit Taktikeinflüssen aus aktueller Spionage-Action.





Aus dem Hinterhalt gelingen die tödlichen Stealthmoves: "Tenchu: Wrath of Heaven" ist auch auf dem Handy ein rabiat animiertes Ninja-Abenteuer und bietet wie das Vorbild tonnenweise Extrawaffen.





Bevorzugt Ihr Cockpit-Perspektive ("Colin McRae Rally 2005", oben) oder lieber die Außenansicht ("Crash Nitro Kart", unten)? Die wenigen 3D-Rennspiele bieten die spektakulärste Handy-Grafik.



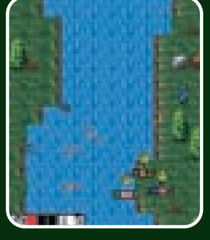
die meisten Entwickler setzen auf Action: Der Ubisoft-Tochter Gameloft gelingt es, spektakuläre Abenteuer wie "Splinter Cell", "XIII" und "Prince of Persia" tadellos spielbar umzusetzen – wie auf dem GBA schleicht Sam Fisher in 2D durchs Terroristenlager und drückt sich in den dunklen Hintergrund, wenn Wachen von rechts oder links nahen. Aber die Konkurrenz schläft nicht: TKO Software überrascht in seinem brandneuen "Tenchu: Wrath of Heaven" mit den meisten Features des Konsolenvorbilds. Ihr kraxelt aus der Vogelperspektive durchs mittelalterliche Dorf, fallt den Samurais mit animierten Todesschlägen in den Rücken und schleudert Wurfsterne sowie Sprengsätze. Auch "Drakengard" und "Nightmare Creatures" zeigen einstige 3D-Kämpfe jetzt aus der Seitenperspektive, dabei behaltet Ihr trotz ungünstigem Bildformat die Übersicht.
Gewöhnungsbedürftiger sind Umsetzungen, die 3D-Action von oben plätten: "Call of Duty", "Conflict Vietnam" & Co. unterscheiden sich spielerisch kaum von Oldie-Soldatenballereien, zumal die Figuren sehr mickrig über den Bildschirm pixeln – lediglich gehorsame KI-Kumpane sind neu. Da freut Ihr Euch über die goldene Ausnahme "Tom Clancy's Rainbow Six 3", das mit taktischem Teamsturm intelligente Planung erfordert.
Weniger motivierend sind flache Rennspiele wie "Midtown Madness 3", "DRIV3R" und "True Crime: Streets of L.A.", die Euch in aufgemotzten Boliden durch diverse Städte jagen – mit den detaillierten Handlungsszenen und der dritten Dimension verschwindet auch viel der Gangster-Atmosphäre.

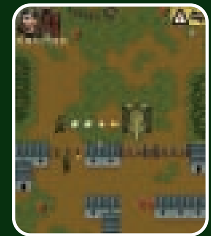
Oldies

Natürlich könnt Ihr auch auf zahlreiche Klassiker zurückgreifen, die sich leicht fürs Handy umsetzen lassen: Neben den üblichen Titeln wie "Puzzle Bobble", "Pac-Man" und "Ghost'n'Goblins" entdeckt Ihr einige Umsetzungen komplexerer Abenteuer. So dürft Ihr in "Defender of the Crown" das mittelalterliche England erobern und Ritterturniere in Echtzeit bestreiten, die Neuauflage des Rollenspiels "Wizardry" entführt Euch gar in die mächtige 3D-Welt Llylgamyn – je nach Handy-Version kommandiert und trainiert Ihr bis zu vier Helden. Wer es gruseliger liebt, wählt zwischen drei "Castlevania"-Episoden von Konami, die sich mit großen Figuren und authentischen Animationen die Herzen aller Vampirjäger erobern. Weniger motivierend gerieten dagegen die Umsetzungen von Epix' "Games"-Serie: Rhythmische Tastendrücker wollen auf dem Handy nicht so recht klappen. *oe*

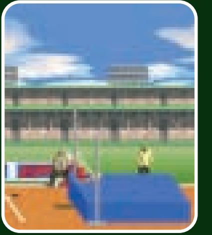
Java-Klassiker

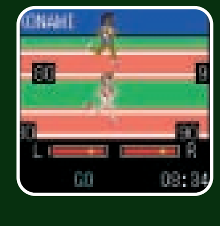
Name	Entwickler	Anbieter	Genre	Umsetzung
Actraiser	Square-Enix	Vodafone, Jamba, T-Online	Action-Adventure	★★★★
Aleste	Square-Enix	Vodafone, T-Online	Shoot'em-Up	★★★★★
Bomb Jack	Tecmo	Vodafone	Geschicklichkeit	★★★
Bomberman	Hudson	Vodafone, Jamba, T-Online	Action	★★★
Bubble Bobble	Taito	Vodafone	Jump'n'Run	★
Burger Time	Hudson	Jamba	Geschicklichkeit	★★★★
Castlevania 1-3	Konami Online	Vodafone	Action-Adventure	★★★★★
Defender of the Crown	Cinemaware	Vodafone, Jamba	Strategie	★★★
Frogger	Konami Online	Vodafone	Geschicklichkeit	★★★★
Galaga	Namco	Vodafone	Action	★★★
Galaxian Mini	Namco	Vodafone	Action	★★
Gauntlet	TKO Software	Vodafone, Jamba	Action	★★★★
Ghost'n'Goblins	Capcom	Vodafone	Action	★★★★
Giana Sisters	Charismatix	Vodafone	Jump'n'Run	★★★
Joust	THQ Wireless	Vodafone, Jamba	Action	★★★
King of Fighters	SNK	Vodafone	Beat'em-Up	★★★
Lemmings	iFone	Vodafone	Geschicklichkeit	★★★★
Lode Runner	Hudson	Vodafone, T-Online	Geschicklichkeit	★★★★★
Mega Man	Capcom	Vodafone	Jump'n'Run	★★★
Metal Slug	SNK	Vodafone, Jamba	Action	★★★★
Micro Machines	Codemasters	Vodafone	Rennspiel	★★
Pac-Man	Namco	Vodafone	Geschicklichkeit	★★★★
Pang	Taito	Vodafone	Geschicklichkeit	★★★
Pitfall	TKO Software	Vodafone	Jump'n'Run	★★★★
Prince of Persia	Gameloft	Vodafone	Action-Adventure	★★★★
Puzzle Bobble	Taito	Vodafone, Jamba	Geschicklichkeit	★★★★
Raiden	Com2Us	Jamba	Shoot'em-Up	★★
Samurai Shodown	SNK	Jamba	Beat'em-Up	★★★★
Space Invaders	Taito	Vodafone, Jamba	Action	★★★★
Speedball	AMS Mobile	T-Online	Sportspiel	★★★
Summer Games	Venan	Jamba	Sportspiel	★★★
Super Bomberman	Hudson	Vodafone, Jamba, T-Online	Action	★★★★
Tetris	THQ Wireless	Vodafone	Denkspiel	★★★★★
Track & Field	Konami Online	Vodafone	Sportspiel	★★★
Winter Games	Venan	Vodafone	Sportspiel	★★★
Wizardry	Mobile Scope	Jamba	Rollenspiel	★★★★
Worms	THQ Wireless	Vodafone, Jamba	Strategie	★★★



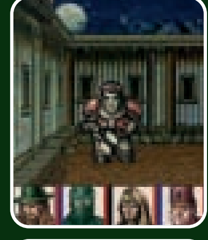


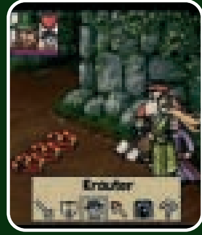
Unterscheiden sich von klassischen Militär-Shootern nur durch die KI-Freunde: "Call of Duty" (links) und "Conflict Vietnam" (rechts).



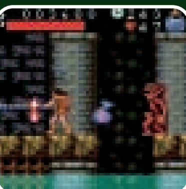


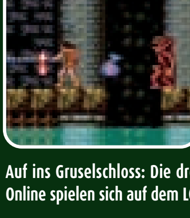
"Summer Games" und "Track & Field" bieten mit vielen Disziplinen jede Menge Abwechslung: Leider eignet sich die Steuerung nur bedingt für die Handy-Technik.



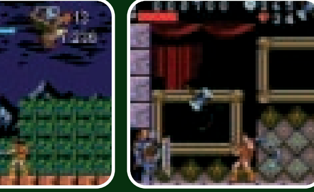


"Wizardry" gehört zu den berühmtesten Rollenspielen für Computer und Konsole: Die umfangreiche 3D-Welt (oben) erforscht Ihr schrittweise, bei Kämpfen wird in eine Arena umgeblendet (unten).

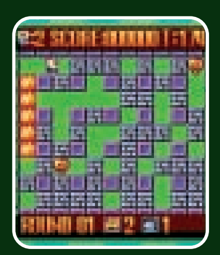


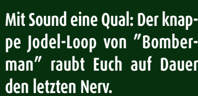




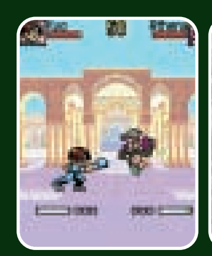


Auf ins Gruselschloss: Die drei "Castlevania"-Abenteuer von Konami Online spielen sich auf dem LCD hervorragend!





Mit Sound eine Qual: Der knappe Jodel-Loop von "Bomberman" raubt Euch auf Dauer den letzten Nerv.





Auch Keilereien sind mit dem Handy möglich, allerdings nur gegen CPU-Kämpfer: "King of Fighters" (links) und "Samurai Shodown" (rechts) beeindrucken mit großen Sprites und Special-FX.

NEXT LEVEL

Revolution | Playstation 3 | Xbox 360

Scheibenkrieg

Während sich in der Playstation 3 ein Blu-ray-Laufwerk findet, packt Microsoft ein herkömmliches DVD-Drive in seine Xbox 360.

Der erste Formatkrieg



Bereits Anfang der 80er-Jahre kam es zum Schlagabtausch der Formate: Sonys Betamax, Philips' Video 2000 und JVCs VHS-System rangen um den Standard für Videorecorder. Letzteres ging trotz technischer Unterlegenheit als Sieger hervor. Dies begann mit dem Erwerb eines Sony-Patents seitens JVC, die daraus das VHS-Format entwickelten. Sony ließ zuvor die Eigenentwicklung fallen und bastelte am verbesserten Betamax, kam aber nicht gegen das Marketing von JVC an. Daneben konnte das beidseitig bespielbare Video 2000 dank technischer Unausgereiftheit kaum punkten.

Next Level-Themen im Überblick:

- Spiel auf Bestellung [MAN!AC 06/05]
- Revolution der Steuerung? [MAN!AC 05/05]
- PS3-Herz enthüllt [MAN!AC 04/05]
- Xbox 2 – Totale Vernetzung [MAN!AC 03/05]

>>I Der Konflikt um die Nachfolge des überaus erfolgreichen DVD-Formats hat bereits begonnen. Zwei Lager stehen sich gegenüber: Während Matsushita, Pioneer, Philips, Sony, Thomson, LG, Samsung, Dell, Hewlett-Packard und Apple auf Blu-ray setzen, wollen NEC, Toshiba, Intel, IBM und Time Warner die HD-DVD (vormals AOD) zum neuen Standard küren. Beide Formate eignen sich als Medium für HDTV-Filme ebenso wie für kommende Spiele.
Während Microsoft und Nintendo für ihre neuen Konsolen trotzdem noch das herkömmliche DVD-Format verwenden, verbaut Sony Blu-ray-Laufwerke in die Playstation 3. Wo liegt aber der Vorteil zur HD-DVD?

Beidseitige Vorzüge

Blu-ray wie HD-DVD verwenden einen präziseren blauen Laser mit 405 Nanometer Wellenlänge und können deshalb bei gleicher Baugröße wie DVDs (12 cm) weit mehr Daten unterbringen. Auf Blu-rays finden dank der 0,1 mm dünnen Datenschicht bis zu 27 GB auf einer Schicht Platz, auf einer HD-DVD nur 15 GB – klarer Punktsieg für Blu-ray. Jedoch bietet die HD-DVD einen Vorteil: Vorhandene DVD-Produktionsstraßen können mit wenigen Modifikationen weiter verwendet werden, da die Schichtdicke (0,6 mm) einer herkömmlichen DVD entspricht. Der bisherige Nachteil der Staubempfindlichkeit bei Blu-rays wurde durch eine härtere Schutzschicht wett gemacht.
Beide Formate sind für künftige Video- und Audio-Codecs gerüstet und unterstützen MPEG2 ebenso wie H.264/MPEG4 und VC-1/WMV9-Formate. Soundtechnisch darf auf Dolby Digital Plus, MLP, LPCM und DTS-HD zurückgegriffen werden. Auch die maximale Bitrate von 10 MBit/s bei DVDs wird auf 36 MBit/s angehoben. Die Blu-ray-Disc ermöglicht sogar mehr als zwei Schichten pro Seite und damit eine weiter gesteigerte Speicherkapazität. Kürzlich schaffte es TDK, eine Scheibe mit 100 GB Kapazität und vier Layern zu produzieren.

Sieg der Vernunft?

Seit Mai verhandeln Toshiba und Sony nun über ein gemeinsames Format. Sony will dabei den physischen Aufbau der Blu-ray behalten, aber das Software-Format der HD-DVD verwenden. Toshiba dagegen möchte sich nur die Multi-Layer-Technik von Blu-ray einverleiben. Hardwareseitig wird dabei keine Partei ihren Vorteil (mehr Daten auf Blu-ray – einfachere Produktion von HD-DVD) aufgeben. Somit ist eine Einigung mehr als fraglich. Auch die großen Filmstudios teilen sich in zwei Lager – letztlich werden Kombi-Geräte nötig sein, um in den Genuss beider Formate zu kommen. *ts* I<<



HD-DVD und Blu-ray gleichen äußerlich der DVD, trumpfen aber mit weit höheren Kapazitäten auf.

TECH-TICKER >> +++ **Samsung kooperiert mit Bill Gates:** Um die HDTV Fähigkeiten der Xbox 360 zu demonstrieren, will Samsung in Zusammenarbeit mit Microsoft 25.000 Displays an werbewirksamen Orten aufstellen. +++ **Nintendos weltweites WiFi:** Für das Handheld DS kooperiert Nintendo mit dem Webportal IGN, um ein weltweites kabelloses Netzwerk aufzubauen. +++ **Revolution im Sommer?** Der Mitentwickler Monolithic System Technology gab auf einer Konferenz Mitte 2006 als Starttermin für Nintendos kommende Konsole an. Seitens Nintendo gibt es derweil keine Bestätigung. +++ **Grafikchips für Xbox werden eingestellt:** Nach dem zweiten Quartal will Microsoft von Grafik-Lieferant nVidia keine technischen Bauteile mehr erhalten. Damit ist ein Ende der Xbox-Produktion absehbar. Ein Verkaufsstopp dürfte sich jedoch dank zwei Millionen gelagerter Geräte noch etwas hinziehen.



Totgesagte leben länger

Nandlstadt. Ein Name, der klingt wie Weißwurst zum Frühstück, Wanderlust in Lederhosen oder Starkbierfest im März. Wahrscheinlich lohnt sich ein Besuch in dem idyllischen Ort im Herzen Bayerns aus genau diesen Gründen. Doch sei gewarnt, trinkfester Videospielfan: Wer hier im trunkenen Erzählrausch die Vorteile der Playstation preist und mit seiner Ridge-Racer-Bestzeit angeben will, der stößt bestenfalls auf taube Ohren und schlimmstenfalls auf spontane Gewalt. Denn hier wird der Widerstand gelebt. Hier ist der Kampf für das Gute noch nicht vorbei. Hier sitzt das Hauptquartier der Dreamcast Scene.

Seit 2002 kämpft diese Fan-Initiative gegen das Vergessen und für die Zukunft von Segas letzter Heimkonsole. Nachdem die Dreamcast Produktion eingestellt und Software-Neuentwicklungen Mangelware wurden, formierten sich ein paar Getreue unter der Adresse www.dreamcast-petition.com (mittlerweile www.dreamcast-scene.com). Über diese Website sammelten sie genug Unterschriften, um den japanischen Entwickler G.Revolution zu einem Dreamcast-Port des Spielhallen-Shooters "Border Down" zu überzeugen. Die paar tausend produzierten GD-ROMS verkauften sich prima, die Limited Edition ist mittlerweile ein echtes Sammlerstück. Da sieht man, dass sich Engagement durchaus lohnen kann.

Inzwischen ist Dreamcast Scene zu einem vollwertigen Lifestyle Portal geworden. Was ja auch passt, wenn man bedenkt, dass der Dreamcast schon in zeitlos-schickem Weiß gehalten war, lange bevor kleine MP3-Player plötzlich zum Pflicht-Accessoire des Großstädters wurden. Der geneigte Fan bekommt auf der Homepage nicht nur T-Shirts und Aufkleber, sondern kann sich auch selber am durchaus unterstützenswerten Projekt zum Erhalt des Dreamcast beteiligen. Im Wikipedia-Stil darf jeder Besucher die Website editieren und etwa Rezensionen zu seltenen Japan-Importen schreiben. Außerdem engagiert sich Dreamcast Scene in der Demo- und Hobby-Programmierer-Szene, organisiert Events und besucht z.B. die Games Convention in Leipzig. Wenn Ihr also Eure kleine weiße Kiste immer noch lieb habt, kommt Ihr um einen Besuch nicht herum. Material gibt's genug, wie das kürzlich erschienene "Trizeal" oder die PC-Umsetzung "Inhabitants" beweisen. Und mit "Under Defeat" steht schon der nächste Shooter in den Startlöchern, übrigens wieder aus dem Hause G.Revolution. Dreamcast ist tot – es lebe der Dreamcast! *dm*

Sammlerfreuden: G.Revolutions "Border Down" ist mittlerweile nur noch über Ebay erhältlich. Die Hobby-Entwicklung "Inhabitants" bekommt Ihr bei spezialisierten Händlern und Web-Shops.

Der Dreamcast als Shooter-Nirvana: "Trizeal" von Triangle Service ist die neueste Ballerorgie auf der Sega-Konsole, G.Revolutions "Border Down" kam nur dank dem Einsatz der Fans auf den Markt



SNK Neo Geo

DIE KONSOLEN DER 80ER-JAHRE ERREICHEN TECHNISCH NIE DEN SPIELAUTOMATEN-STANDARD. ERST SNK FÜGT MIT DER PRACHT-MASCHINE NEO GEO ZUSAMMEN, WAS ZUSAMMEN GEHÖRT: PERFEKTE AUTOMATEN-UMSETZUNGEN FÜR ZUHAUSE.

>>| Nach Arcade-Oldies wie "Athena" und "Psycho Soldier" stellt die Firma SNK 1990 ihre eigene Spielhallen-Plattform 'Multi Video System' (MVS) der erstaunten Fachwelt vor. Das besondere daran: Kurz danach veröffentlichen die Japaner für zuhause ein 'Advanced Entertainment System' (AES), das eine identische Chip-Konfiguration aufweist. EPROMs verschiebt Ihr theoretisch von einer Hardware zur anderen – doch verschiedene Pinouts verhinderten die Kompatibilität zwischen Arcade- und Heim-Modulen. Unterschiede findet Ihr zudem in den Optionen: Via Dip-Schalter spendiert Ihr z.B. in den MVS-Spielen Euren Helden unendlich Leben. Während SNK-Kracher in der Spielhalle viel Geld in die Kassen spülen, schreckt Konsumenten der horrende Preis der Heimmodule ab (ab 400 DM). Dadurch fristet die Rolex unter den Heimspielgeräten ein Nischendasein für Gutbetuchte und Sammler.

Die Geschichte der teuersten und langlebigsten Spielkonsole beginnt 1990 mit der kriegerischen Ballerei "Nam 1975". Nach mehreren Dutzend Modulen, die dank immer mehr Speicher immer teurer wurden, soll 1994 das Neo Geo CD den Massenmarkt erobern – doch nicht zuletzt wegen dem arg langsamen Single-Speed-Laufwerk scheitert dieser Versuch. Aus Qualitäts- oder PR-Gründen erscheinen übrigens nicht alle MVS-Spiele für den Heimmarkt – so verpassen Sammler einige Perlen wie "Prehistoric Isle 2". Mit Ausnahme der Startitel und der "KoF"-Episoden stellte SNK nie mehr als 10.000 Module her, vom besonders seltenen "Kizuna Encounter" (mit Euro-Label) tauchen nur ca. 250 Stück auf. Der Name AES war nicht nur ein Seitenhieb auf Nintendos NES, sondern auch Programm: Selbst die Playstation hatte bei 2D-Titeln wegen mangelnden Videospeichers technisch das Nachsehen. Erst elf Jahre nach der Neo-Geo-Einführung erlaubte Segas Dreamcast originalgetreue SNK-Umsetzungen.

Das Jahr 2001 gilt als Neo-Geo-Tiefpunkt: Pachinko-König Aruze kaufte die Rechte für SNK-Charaktere und führte diese in ein seichtes Glücksspiel-Milieu. 2001 übernimmt die Playmore Corporation nach gewonnenem Prozess gegen Aruze das Zepter und hält das Neo Geo mit Serien-Fortsetzungen am Leben. *rf* |<<



▲ Die normale Version verkauft SNK mit einem Joyboard und ohne Spiel für 600 Dollar – für die goldene Version berappt Ihr dagegen über 1.000 Dollar und erhaltet zwei Joyboards und ein Spiel.

◄ Ein schmaler Schacht schluckt das neuartige und von vielen anderen Konsolen-Herstellern übernommene Speichermedium Memory Card. Spielstände und Highscores tauscht Ihr so zwischen Konsolen und Automaten.



◄ Das fantastische Joyboard (Bild oben) ersetzt SNK durch billige Pads (links), auch die Hardware lässt Luxus vermissen – das Neo-Geo-CD liest die Discs nur mit einem langsamen Single-Speed-Laufwerk. Trotzdem erscheinen acht exklusive Titel wie "Crossed Swords 2".

SNKs Neo Geo

CPU-Taktfrequenz:	12 MHz
RAM-Speicher:	Arbeitsspeicher 64 KB Videospeicher 68 KB
Modulgröße:	bis 100 MB
Auflösung:	320 x 224
Farben:	4096 aus 65536
Soundkanäle:	15 (7 digital, 4 FM, 3 PSG, 1 Noise Channel)
Joypad-Ports:	2
Memory Cards:	8 KB

Weiterführende Informationen

www.neo-geo.com
www.daddelkingz.de
www.hardedge.de
www.neogeoforlife.com

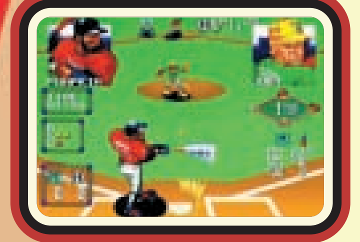


Ein Hoch auf SNKs 2D-Kampfkunst:

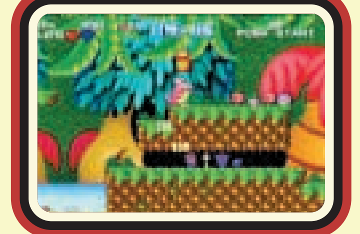
1991 erscheint der "Street Fighter 2"-Klon "Fatal Fury". Trotz spielerischer Schwächen legt das Handgemenge den Grundstein für eine rosarote Beat'em-Up-Zukunft. 1992 durchbricht SNK die 100-Mbit-Schallmauer mit der Straßenschlägerei "Art of Fighting": Die riesigen, zoomenden Sprites begeistern Balgerei-Liebhaber. Als ein Jahr später die spielerisch und grafisch überragende Waffenschlacht "Samurai Shodown" erscheint, übernimmt SNK den Prügelthron. Doch die Japaner ruhen sich nicht auf den Lorbeeren aus und legen 1994 den Startschuss zu der erfolgreichsten SNK-Serie: "The King of Fighters". Das Sammelsurium an bekannten und neu eingeführten SNK-Helden begeistert mit flotten Dreierteams (die Ihr in späteren Versionen selbst zusammenstellt), ausgezeichneter Charakter-Balance und (fast) unschlagbarer Spielbarkeit. 1996 veröffentlicht SNK trotz schwächelnden Absätzen drei besondere Scharmützel: Die "Art of Fighting"-Serie findet mit dem spielerisch ausgereiften dritten einen großartigen Abschluss. "Samurai Shodown 4" setzt dagegen nach dem enttäuschenden Vorgänger auf altbewährtes und gehört zu den drei besten 2D-Waffen-Metzeleien. Schließlich krönt "Waku Waku 7" das besondere Jahr – die skurrile Rauferei trumpft mit aberwitzigen Charakteren und einem feinen Spezialangriff-System auf.

1998 definiert SNK 2D-Schnetzeleien mit "Last Blade" neu: Teil 1 und 2 (erscheint 1999) verwöhnen SNK-Fans mit traumhaften Animationen und zahlreichen Spielsystem-Schmankerln. Der absolute Höhepunkt folgt aber zur Jahrtausendwende: "Garou: Mark of the Wolves", der letzte Teil der "Fatal Fury"-Reihe, lässt spielerisch alle SNK-Scharmützel hinter sich. Letztlich vertragen sich die beiden Streithähne Capcom und SNK und vereinen beide Rauf-Familien in diversen 2D-Reibereien. Das erste von SNK programmierte Zusammentreffen der Keilerei-Götter erscheint 2003 unter dem Namen "SVC Chaos: SNK vs. Capcom".

Die Nicht-Prügel-Ecke fürs Neo Geo:



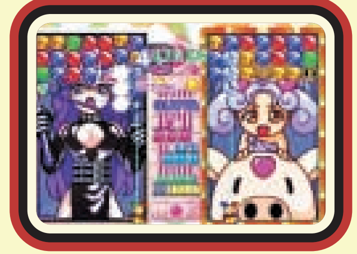
Baseball Stars 2, 1992
Spielerisch ausgereifte US-Sport-Action mit viel Charme und Witz.



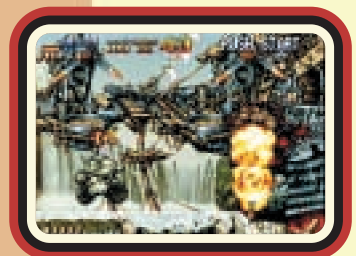
Blue's Journey, 1991
Knallbunte Hüpferei mit massig Geheimnissen und sexy Zweispieler-Modus.



Bust-A-Move, 1995
Die Wiederauferstehung des Puzzle-Genres verdanken wir den beiden Knuddeldrachen.



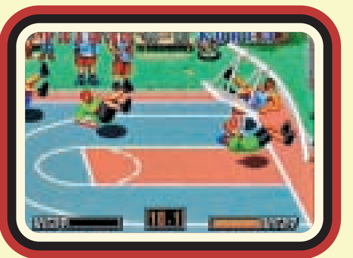
Magical Drop 3, 1997
Rasantes Denkspiel mit meisterlich ausgefeiltem Combo-System.



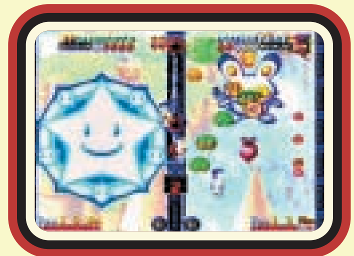
Metal Slug, 1996
Die brachiale Kult-Action-Serie übertrifft alle anderen Genre-Vertreter.



Pulstar, 1995
Ehemalige Irem-Mitarbeiter entfachen ein wahres Shoot'em-Up-Feuerwerk.



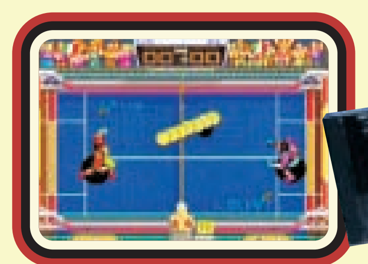
Street Hoop, 1994
Coole Musik und bewundernswerte Spielbarkeit zeichnen dieses Straßenspektakel aus.



Twinkle Star Sprites, 1997
Verzwickt, aber durchdacht – wer diesen Puzzle/Baller-Mix versteht, wird ihn lieben.



Viewpoint, 1992
Die hammerharte "Zaxxon"-Hommage bietet monströse Optik und Spielspaß pur.



Windjammers, 1994
Die coole "Pong"-Variante der 90er trumpft mit vielen Gimmicks auf.



Hardware- Fotos aus: "Spielkonsolen & Heimcomputer" (www.gameplan.de)

▲Vom Saulus zum Paulus, von Color Dreams zu Wisdom Tree: Während im NES-Spiel "Menace Beach" noch die kurzgeschürzte Freundin befreit werden sollte, musste der Spieler vier Jahre später in "Sunday Funday" rechtzeitig in die Sonntagsschule. Bis auf ein paar Grafiken änderte sich aber nichts an dem Titel.

Spiel mit Gott

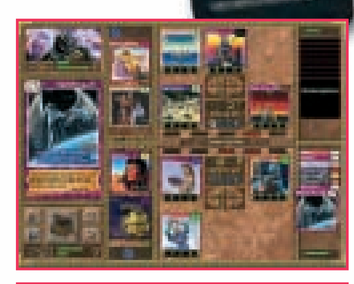
BISLANG BESITZT CHRISTLICHE SOFTWARE IM PC- UND VIDEOSPIELE-MARKT NUR MARGINALE BEDEUTUNG UND BESTICHT EHER DURCH SKURRILITÄT ALS SPIELWITZ. WIR BLICKEN ZURÜCK AUF GOTTGEGEBENE PIXELFREUDEN UND WERFEN EINEN BLICK IN DIE ZUKUNFT RELIGIÖSER UNTERHALTUNG

>>I Wenn Spieler über 'God Games' sprechen, meinen sie eigentlich ein Strategie-Genre, das Peter Molyneux 1989 mit seinem Geniestreich "Populous" begründet hat. Doch statt selbst eine höhere Macht im Spiel zu mimen, sucht eine wachsende Zahl vor allem amerikanischer Spieler selbige in Software, die christliche Geschichte und Werte thematisiert. 2003 waren 26% aller über-18-jährigen Spieler in den USA gläubige Christen – sie bilden einen riesigen Markt, der sogar den der 6- bis 17-jährigen Jungen übertrifft.
Analysten schätzen, dass christliche Software bald aus dem Nischendasein herauswachsen wird, ähnlich wie das bereits bei den Unterhaltungsmedien Musik, Buch und Film geschehen ist – in den USA wird mit christlicher Musik eine Milliarde Dollar im Jahr umgesetzt, bei Mel Gibsons "Passion Christi" klingelten die Kinokassen.



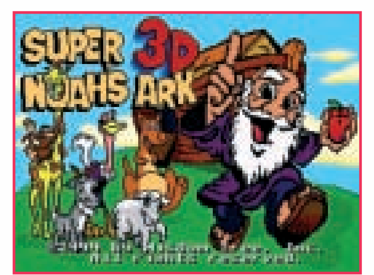
Im Namen Gottes

Die religiös motivierte Entwicklerszene wächst: In Portland, Oregon, findet jährlich die 'Christian Game Developers Conference' statt, schätzungsweise 40 Teams in den USA arbeiten an christlichen Spielen – ob Bibel-Quiz ("Bible Baseball", Bible Games Company), klassische Klötzchen-Knobelei ("The Walls of Jericho", Full Armor Studios) oder "Yu-Gi-Oh"-artige Kartenstrategie ("Victory at Hebron", Brethren Entertainment). Selbst Ego-Action lässt sich mit dem Glauben vereinbaren: In "Catechumen" von N'Lightning Software mimt der Spieler einen Christen zu Zeiten der römischen Unterdrückung. Mit acht spirituellen Waffen werden Dämonen in die Hölle zurückgetrieben, Spruchrollen mit Gottes Wort bringen verloren gegangene Glaubensenergie zurück. Die 2001 gegründeten Left Behind Games bedienen sich der bibelfesten Apokalypse-Thriller der 'Left Behind''-Buchreihe (mit über





▲Im PC-Strategiespiel "Victory at Hebron" werden unblutige Kartengefechte in einem alttestamentarischen Szenario ausgetragen.







▲Bevor die Sintflut kommt, müssen die Tiere beruhigt werden : Neben Ziegen und Schafen erwartet den Spieler auch Karl, das Kamel – einer von sechs Endgegnern in "Super Noah's Ark 3D".



◀Das VCS-Modul "Music Machine", bei dem zwei brave Kinder Noten und Herzchen fangen mussten, wurde nur in religiösen Buchhandlungen verkauft. Heute besitzt es einen entsprechend hohen Sammlerwert.

▶▲ Ob als David, Noah oder bei der Rettung des kleinen Moses: Die drei Episoden der "Bible Adventures" (NES) fielen gleichermaßen seicht aus.

▲ In "Exodus" (Mega Drive) sammelt Moses in "Boulder Dash"-Manier Manna und führt sein Volk nach Israel.

◀ Beim christlichen Handheld "Bible Scholar" bekommt der Begriff Steuerkreuz eine ganz neue Bedeutung.

◀▲ "King of Kings" (NES) besteht aus drei verschiedenen Spielen, in denen die drei Könige, die heilige Familie und Joseph gesteuert werden. Unterbrochen wird die Action von Bibel-Quizfragen.



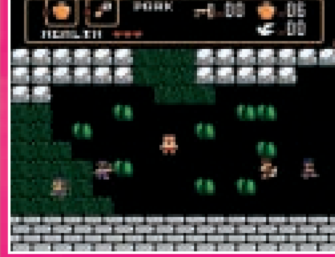
60 Millionen verkauften Exemplaren) als Inspirationsquelle und veröffentlichen in Kürze das Echtzeitstrategiespiel "Eternal Forces". Alle genannten Titel gab oder gibt es ausschließlich für den PC – eine Entwicklung christlicher Software für Konsole scheitert gewöhnlich an der aufwändigeren Programmierung und fehlender Lizenzierung durch den Hardware-Hersteller. Kalt lässt die große Popularität von PS2 & Co. religiös motivierte Entwickler allerdings nicht: Die australische Firma Micro Forté ("Fallout Tactics") sucht gerade Mitarbeiter für ein noch geheimes christliches Produkt auf PC, PS2 und Xbox.

Ballern statt Beten

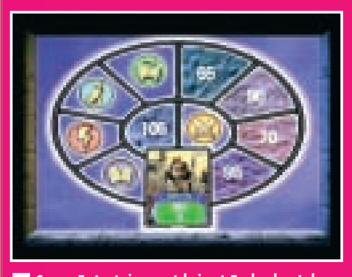
Konsolen-Hersteller mieden bislang religiös gefärbte Spiele wie der Teufel das Weihwasser – will man die hauseigene Plattform doch nicht durch eine Glaubensgruppe instrumentalisieren lassen und Andersgläubige verprellen. Denn religiöse Gefühle sind schnell verletzt: Im dürftigen Xbox-Prügler "Kakuto Chojin" wurden in einer Hintergrundmusik von einer gesampleten Stimme Passagen aus dem Koran rezitiert – was die Microsoft-Verantwortlichen letztlich zu einer Kniefallreise in den mittleren Osten zwang. Nintendo of America achtete zu 8- und 16-Bit-Zeiten streng darauf, dass Titel für den US-Markt nicht nur in puncto Sexualität, Drogen und Gewalt, sondern auch bei religiöser Symbolik entschärft wurden. So verlor die Front des Hospitals in "Earthbound" (SNES) ihr rotes Kreuz, bei einigen Action-Titeln wurde die Optik der Medi-Kits umgestaltet.

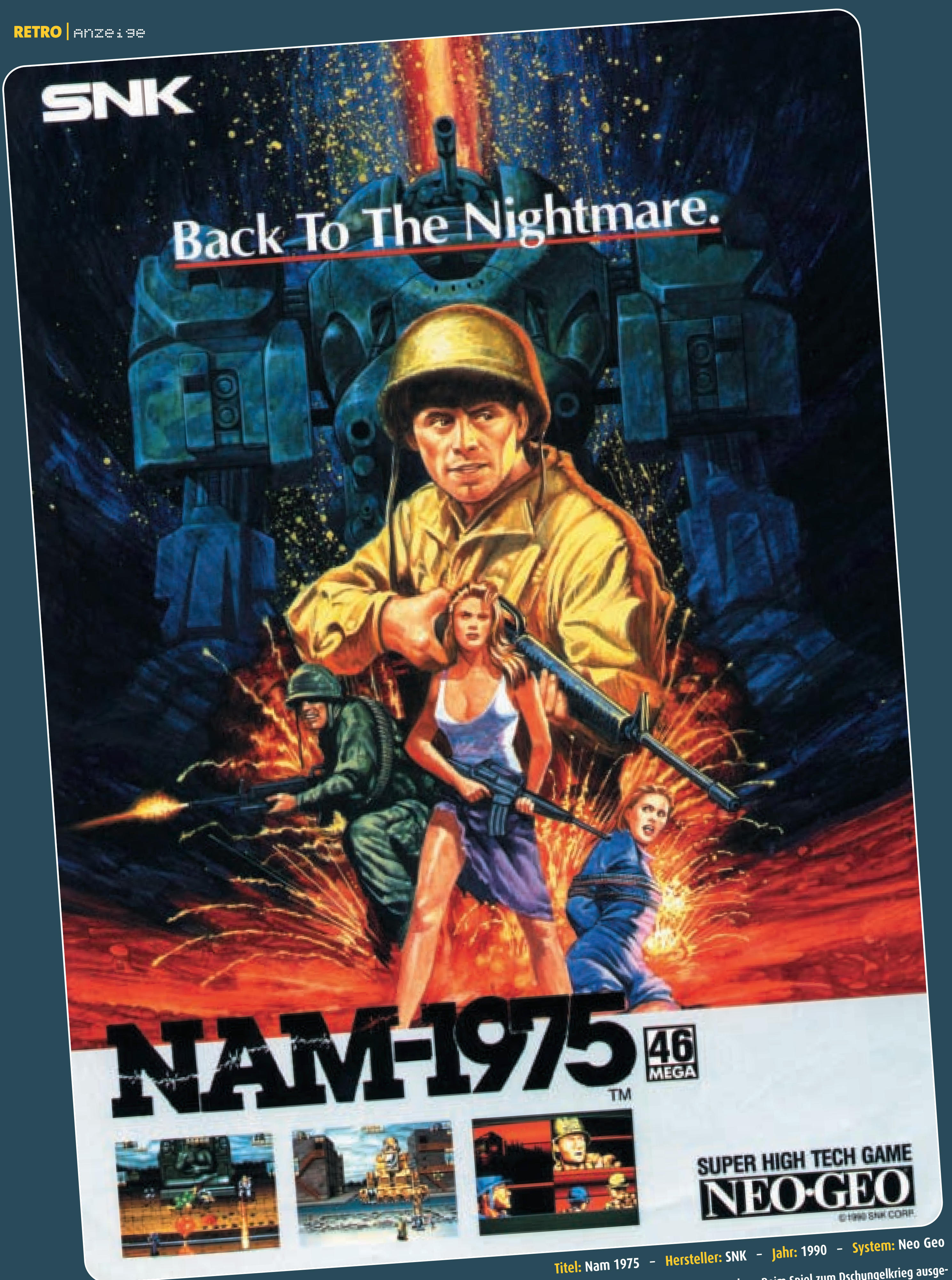
Warum amerikanische Retro-Fans auf Flohmärkten oder bei Ebay dennoch Titel wie "Spiritual Warfare" (Mega Drive), "Bible Adventures" (NES), "Exodus" (Game Boy) oder "Super Noah's Ark 3D" (Super Nintendo) finden, liegt daran, dass diese Spiele ohne Erlaubnis der Lizengeber auf den Markt kamen. Entwickelt wurden die genannten Titel von Wisdom Tree aus Tucson, Arizona – einer Firma, die heute noch im Bibelspiel-Business aktiv ist. Allerdings war es kein plötzliches Erweckungserlebnis, das Geschäftsführer Dan Lawton zur Produktion christlicher Konsolen- und PC-Spiele veranlasste. Bis 1991 hieß seine Firma Color Dreams und produzierte ebenso dröge wie abgeschmackte Spiele, die bei Nintendo auf wenig Gegenliebe stießen. Da der Hardware-Hersteller Druck auf den Handel ausübte, wurde der Verkauf unlizenzierter Titel immer schwieriger. Lawtons Plan, nur noch bibelfeste Produkte herzustellen, hatte rein finanzielle Hintergedanken und ging voll auf: Obwohl die Spiele immer noch mies waren, verkauften sie sich gut und Nintendo drückte um des göttlichen Friedens willen ein Auge zu. Echte christliche Werte vermittelten die Wisdom-Tree-Spiele aber nicht: Ordinäre Jump'n'Runs bekamen ein alttestamentarisches Setting, Helden wie Goliath, Moses oder die heiligen drei Könige hüpften durch seitlich scrollende Landschaften. Konzepte wurden geklaut (wie beim "Boulder Dash"-Klon "Exodus") oder bestehende Spiele komplett für die Zielgruppe modifiziert: In "Super Noah's Ark 3D" wandert der Spieler durch die verwinkelten Gänge der Arche und besänftigt Tiere mittels Schlafmittel-Köder, die er per Schleuder verschießt. Unverkennbare Grundlage des Ego-Shooters: Das bei uns verbotene "Wolfenstein 3D".

Noch sind die christlichen Softwaretitel Einzel- und Sammlerstücke, doch eine Häufung religiös geprägter Spiele in naher Zukunft ist abzusehen – zu groß ist die gläubige Zielgruppe, als dass man sie außen vor lassen könnte. Den offiziellen Anfang auf PS2 und GBA macht übrigens Crave: Im Herbst wird in den USA des Minispiel-haltige Quiz "The Bible Game" erscheinen – mit Lizenz. *sf*


▲ Das Zelda-inspirierte "Spiritual Warfare" erschien auf NES und grafisch nur marginal verbessert für das Mega Drive.


▲ Die schärfste Waffe in "Catechumen" ist nicht der Glaube, sondern dieses Lichtschwert, mit dem allerlei Teufelszeug erledigt wird.


▲ Crave Entertainment bringt Ende des Jahres "The Bible Game" auf PS2 und GBA.



Titel: Nam 1975 – **Hersteller:** SNK – **Jahr:** 1990 – **System:** Neo Geo

Zum Glück für SNK lassen sich Spielhallenbesucher nicht von der trashigen Werbung für den ersten Neo-Geo-Titel abschrecken: Beim Spiel zum Dschungelkrieg ausgerechnet eine schlampig gezeichnete Kleidchenträgerin in den Mittelpunkt zu stellen, hätte in Sachen Marketing leicht nach hinten losgehen können.



Raze's Hell


XB Fliegendreck auf der Windschutzscheibe: Nach einer Rollattacke von Raze bleibt der überfahrene Kewlett schon mal an Eurem Bildschirm kleben.


XB Kooperativer Kampf gegen den Regenbogen: In die Story-Kampagne kann sich jederzeit ein zweiter Mitspieler einklinken.

Monster, Psychopaten, Untote und Aliens – die Videospielwelt kennt schreckliche Gegner, die dem virtuellen Helden an die Gurgel wollen. Doch wer würde dabei an kleine niedliche Tierchen mit großen Kulleraugen denken? Antwort: Die Entwickler von "Raze's Hell". Deren knuffige Gegner-Kreation Kewletts sind wohl die sadistischsten Widersacher seit langem: Um Freude und Glück zu verbreiten, soll alles Hässliche – auch Euer Alter Ego Raze – ausgerottet werden. Doch Raze entkommt den Kewletts und stellt sich gegen das rassistische Niedlichkeitsregime.

Tod den Teletubbies

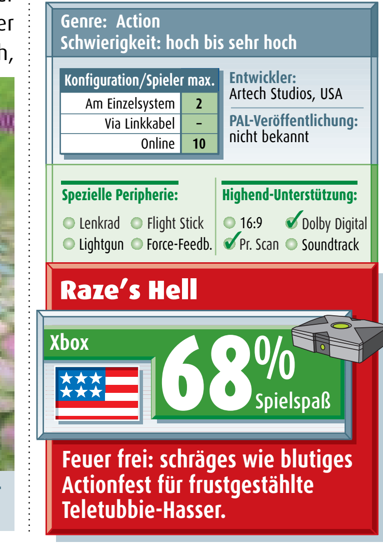
Der in 20 Missionen aufgeteilte Freiheitskampf hätte blutiger und linearer nicht ausfallen können. Aus der Verfolger-Perspektive metzelt Ihr Euch mit Hilfe dreier Angriffsvarianten durch zahllose putzig-wehrhafte Viecher. Primär nutzt Ihr insektenartige Projektile, die Raze in unterschiedlicher Weise auf seine Feinde abfeuert respektive spuckt. Je nach Farbe symbolisieren die Krabbler Granaten, MG-, Schrot- sowie Scharfschützenmunition. Im Ausgleich zum vielseitigen Waffengebrauch setzt Raze bei den verbleibenden Kampfattacken auf vollen Körpereinsatz: Einerseits kann er sich wie Samus Aran zu einem Ball formen und so die Gegner überrollen, was allerdings geringen Selbstschaden verursacht. Andererseits säbeln mutige Naturen die Kewletts im Nahkampf mit Pranken-hieben in kleine Stücke. Rohe Gewalt zahlt sich aus: Die zu Fleischbrocken verarbeiteten Widersacher dienen Raze als Lebensenergie. Wer es im Kampf schafft, sich unbemerkt an einen Kewlett heranzuschleichen, wird mit besonders blutigen Metzel-Szenen belohnt.

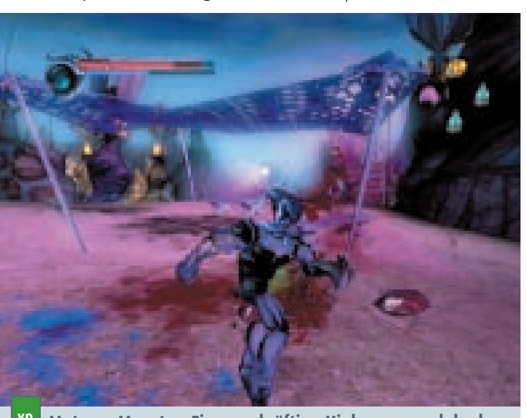
Nerven aus Stahl

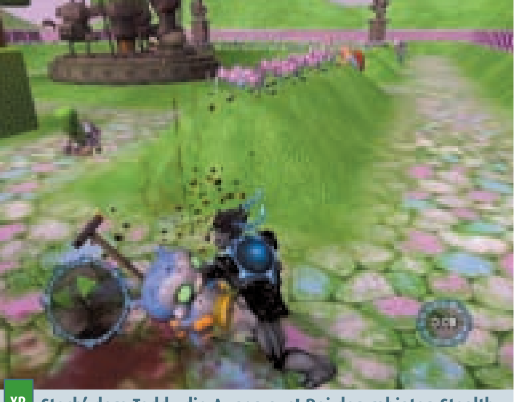
Doch nicht nur die Gegner werden bei "Raze's Hell" nach allen Regeln der Videospielkunst gequält. Vornehmlich strapaziert die derbe Action-Mär die Nerven ihrer Spieler. Schon auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad müssen sich hartgesottene Zocker ganz schön ins Zeug legen, um die Oberhand zu behalten. Nicht nur, dass die niedlichen Biester jede Menge einstecken, bevor sie zu Boden gehen, sie zeichnen sich auch als vornehmliche Schützen aus. Haben Euch glubschäugige Raketenschützen, Kamikaze-Teddys oder automatische Geschütze scharenweise ins Visier genommen, bleibt nur Flucht oder Verderben. Durchhalten lohnt sich, denn nach und nach schaltet Ihr - Minispiele wie Golf oder kurze Schleichepisoden frei. Getreu dem Motto "Geteiltes Leid ist halbes Leid" dürft Ihr die Story via Coop-Modus mit einem Mitspieler bestreiten.

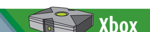
Den Unterhaltungswert kann man der mit schwarzem Humor gepfefferten Action-Kost nicht absprechen, zumal "Raze's Hell" schon für günstige 20 Dollar zu bekommen ist. Spielerisch bleibt's jedoch eine monotone Fließband-Metzelei mit unverschämt hohem Schwierigkeitsgrad. *jw*


XB Die Propaganda-Plakate bringen Raze erst richtig in Kampfstimmung.




XB Metzger-Monster: Ein paar kräftige Hiebe verwandeln den Kewlett in Hackfleisch – das Abendessen für Raze ist gesichert.


XB Stech' dem Teddy die Augen aus! Bei den rabiaten Stealth-Kills fließt das Pixelblut literweise.





Psychonauts


XB An skurrilen Ideen mangelt es "Psychonauts" nicht: Helft Ihr einem Irren, müsst Ihr in einem überdimensionalen Strategiespiel gegen Napoleon antreten und durch Größenwechsel die kleinen Einwohner des Hexfeldes zur Mitwirkung bewegen.

Die Abenteuer des jungen Razputin beginnen schon Jahre vor der Veröffentlichung von "Psychonauts": Bereits 2002 wurde das ambitionierte und skurrile Projekt von "Monkey Island"-Schöpfer Tim Schafer von Microsoft auf der E3 hinter verschlossenen Türen präsentiert. Danach hörte man lange Zeit nichts mehr vom schrägen Hüpfer, bis der Xbox-Hersteller im Zuge einer Neuausrichtung des Software-Portfolios neben einigen anderen Titeln auch "Psychonauts" vor die Tür setzte. Das hielt Schafer und sein Double-Fine-Team nicht davon ab, auf eigene Faust weiter zu werkeln und auf ein Happy-End zu hoffen. Im Frühjahr 2005 ist es nun soweit, denn auf der Suche nach ungewöhnlichen Spielen griff der Publisher Majesco zu und stellt vorerst die Xbox-Version in die Läden – eine PS2-Fassung steht in Kürze an.

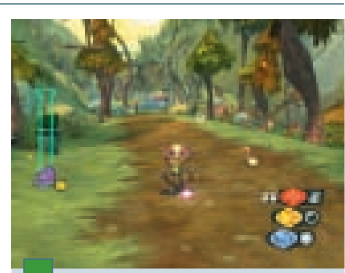
Ihr schlüpft in die Rolle des kleinen Dickschädels Raz, der aus dem heimischen Zirkus ausgerissen ist und lieber ein Mitglied der "Psychonauts" – eine Art Geheimbund auf mentaler Ebene – werden will. Dazu macht er sich in das Ausbildungscamp für Nachwuchskräfte auf, wo sich zahlreiche skurrile Gestalten tummeln. Aber schon bald stellt Raz fest, das hinter der bizarren Fassade einiges im Argen liegt: Um die dunklen Geheimnisse des Lagers zu lüften, projiziert Raz sein geistiges Ich darum kurzerhand in die Hirnwindungen von Agenten, Ausbildern und Auszubildenden.

Unbekannte Größe

Majesco mausert sich vom B-Publisher zum Spezialist für Ungewohntes

Majesco existiert seit einigen Jahren, fällt aber nur selten auf: Lediglich das wüste indizierte Vampir-Nazi-Gemisch "BloodRayne" und die beiden GBA-"Iridion"-Ballereien erregten vor einiger Zeit Aufsehen, das restliche Angebot blieb weitgehend unbeachtet. Aktuell weist der Publisher aber ein überzeugendes Portfolio auf, das u.a. vom Desinteresse anderer Firmen profitiert: Neben "Psychonauts" hat auch das letzten Monat getestete "Phantom Dust" Micosoft-Wurzeln – der Action-Knaller wurde von deren Japan-Niederlassung entwickelt, im eigentlichen Heimatland der Xbox aber nicht veröffentlicht. Auch "Raze's Hell" (Test auf Seite 75) steht für eins von Majescos Erfolgsrezepten, nämlich solide bis sehr gute Titel auch mal zu günstigen Preisen anzubieten. Für die Zukunft stehen eine Hand voll ambitionierte Projekte an: "Advent Rising" verspricht spannende Actionkost, zur Realverfilmung von MTV-Femme-Fatale "Aeon Flux" geht die Xbox-Versoftung an den Start und "Black & White" soll auf den Handhelds für Molyneux'sche Geniestreiche sorgen.




XB Auf dem Gelände des Sommerlagers steht u.a. eine Schatzsuche an.


XB Im Theater ist das Bühnenbild ein zentrales Element für alle Rätsel.

Dieser Kniff erlaubt es "Psychonauts", Euch neben der echten Welt mit 10 grundlegend unterschiedlichen Szenarien zu beglücken.

Bizarre Abenteuer

Die mentalen Umgebungen orientieren sich nämlich stets am Charakter des besuchten Geistes: Beim Irrenanstalts-Insassen mit Napoleon-Komplex müsst Ihr Euch auf einem Hexfeld gegen sein imaginäres Feindbild behaupten, während Ihr im Inneren des vermeintlich garstigen Monsterfisches selbst zum Godzilla-Imitat mutiert. Infiltriert Ihr die Gedanken des Chefausbilders, erwartet Euch ein militärisches Schlachtfeld, während der spießige Chefagent mit schwarzweißen Abstraktionen überrascht. Seine flippige Kollegin schwelgt in


XB Die nervenden Zensoren erledigt Ihr mit Psi-Schüssen.

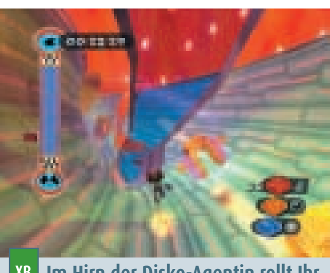


XB Auch "Psychonauts" setzt auf genreübliche Obermotze, allerdings stets mit eigenem Dreh: Der Skizzenpanzer ist vermeintlich unverwundbar, da hilft nur Taktik.

XB Godzilla war gestern: Wenn Ihr das Hirn des vermeintlich bösen Monsterfischs entert, dürft Ihr dort als überdimensionales Ungetüm selbst Unheil stiften.

bunten Illusionskulissen, bei denen selbst "Space Channel 5"-Ulala neidisch würde.

Ein praktisches Tagebuch zeigt Euch stets an, welche Aufgabe als nächstes ansteht: Meist geht es genretypisch darum, bestimmte Zielorte zu erreichen oder Gegenstände zu sammeln. In späteren Abschnitten nehmen außerdem die Rätseleinlagen deutlich zu. Um erfolgreich durch die bizarren Welten zu kommen, ist der Einsatz Eurer mentalen Kräfte Pflicht. Da Raz gerade erst seine Ausbildung begonnen hat, müsst Ihr diese erst erlernen: Das geschieht durch das Lösen bestimmter Aufgaben, überwiegend aber durch konsequentes Aufspüren von Gedankenfetzen oder kofferförmigem 'mentalem Ballast' in den besuchten Gehirnen. Im Laufe des Abenteuers gewinnt Ihr acht Fähigkeiten: Offensiv kommen Psi-Blitze und Pyrokinese zum Einsatz, während Unsichtbarkeit und Schutzschild zur Abwehr gedacht sind. Per Telekinese verrückt Ihr nervige Gegenstände, durch die Schwebefähigkeit erklimmt Ihr sonst nicht erreichbare Höhen oder Ihr blickt mit 'Wahrnehmung' durch die Augen eines Gegners. Dummerweise könnt Ihr immer nur drei Kräfte gleichzeitig ausüben, deshalb ist je nach Situation eine kluge Auswahl nötig.



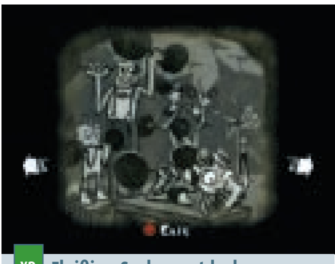
XB Im Hirn der Disko-Agentin rollt Ihr über knallbunte Glitzer-Rennbahnen.

Stil ohne Kompromisse

"Psychonauts" liefert dem Jump'n' Run-Genre keine wirklichen Innovationen, spielt aber dank seiner schrägen Aufmachung erfolgreich mit den gängigen Konventionen: Durch die grundlegend unterschiedlichen Szenarien erlebt Ihr immer wieder etwas neues und geratet in witzige Situationen, die stets die eine oder andere Überraschung parat halten. In der zweiten Spielhälfte verzettelt sich das Geschehen allerdings etwas und setzt Euch eine Reihe 'Finde Gegenstand X und bringe ihn zu Y'-Aufgaben vor, die das vorher flotte Tempo bremsen und dezent langatmig ausfallen. Die Steuerung klappt durchgängig problemlos, lediglich in einigen Situationen vermittelt die Kamera nicht die ideale Perspektive.



XB Erlernte Psi-Fähigkeiten wählt Ihr im Denkblasenmenü aus.



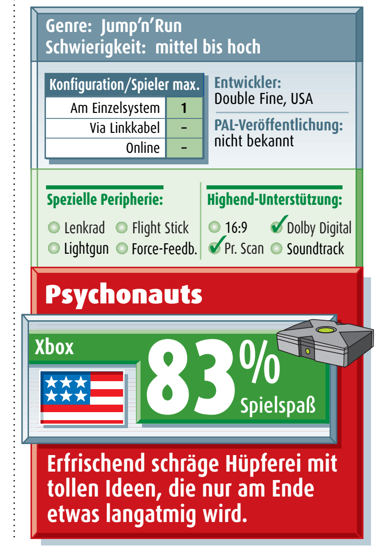
XB Fleißige Sucher entdecken u.a. skurrile Erinnerungs-Diashows.

Technisch macht "Psychonauts" eine schicke Figur, abgesehen von auftretendem Tearing sind die skurrilen Welten einwandfrei in Szene gesetzt und glänzen mit zahllosen witzigen Details – allerdings muss man sich auf den konsequent ungewöhnlichen Grafikstil einlassen, besonders die sehr schrägen Charaktere sind sicher nicht jedermanns Sache. Ein uneingeschränktes Lob verdient sich die exzellente Soundgestaltung, die mit schwungvollen orchestralen Musikstücken und insbesondere einer fabelhaften Synchronisation auftrumpft: Praktisch jede Figur glänzt mit einer perfekt passenden Stimme, selbst Nebendarsteller haben ein umfangreiches Repertoire an humorvollen Sprüchen parat.

Trotz kleinerer Duchhänger und Macken liefert "Psychonauts" gelungene und hochklassige Hüpfspiel-Kost, die gerade auf der Xbox nur spärlich gesät ist – nicht nur Genrefans dürften an Tim Schafers skurrilem Spaß Freude haben. *us*



XB Besonders schrill geht es in der mentalen Welt des paranoiden Wachmanns zu: Auf den Spuren der 'Milchmann-Verschwörung' warten viele kleine Knobeleien.





Stella Deus



PS2 Dank höherer Position teilt Euer Speerkämpfer satten Schaden an die Gänse-marsch-Ganoven aus (links). Auf manchen Karten findet Ihr Heil-Items (rechts).



PS2 Trotz des Aufbaus im Quadrat-Raster wirken die Karten schön organisch. Die Bogenschützin links überwacht vom Hochplateau aus den Kampf und wartet ab.

Fans der alten Rundentaktik-Nippon-Garde können sich derzeit wahrlich nicht beklagen. Zumindest die PS2 ertrinkt dieser Tage in einer regelrechten Schwemme von quadratischen Rasterwelten, in denen Freund und Feind abwechselnd an die Reihe kommen. Auch Atlus will ein Stück vom Kuchen abhaben und schickt mit "Stella Deus" einen klassischen Vertreter des Genres ins Rennen.

Spero im Miasma

Klassisch ist nicht nur die Präsentation mit frei drehbaren 3D-Karten und hübsch gezeichneten Bitmap-Sprites. Auch die Story gewinnt keinen Originalitätspreis: Die Heimat des weißblonden Spero wird vom letalen Miasma-Nebel bedroht. Dazu kommen putzige Geister, die von Umweltaktivisten beschützt werden und ein faschistoider Kriegsherr, in dessen Dienst sich Spero zu Beginn stellt. Nach und nach füllen sich Eure Reihen mit allerlei versprengtem Kampfgesindel: Speerkämpfer durchbohren zwei Feinde auf einmal, Alchemisten heilen Eure Wunden und Bogenschützen spicken Antagonisten aus großer Distanz. Insgesamt sechs Raufbolde dürfen gleichzeitig an die Front, der Rest Eurer Kumpel wartet im Truppenlager auf seinen Einsatz. Das einfach gehaltene Kampfsystem birgt keine positiven Überraschungen: Jeder Charakter verbraucht Aktionspunkte durch Laufen, Angreifen oder den jeweiligen Special-Skill. Wer seine Punkte spart und die Figuren geschickt platziert, zwingt besonders kräftige Gegner mit vernichtenden Team-Angriffen in die Knie. Zwischen den Kämpfen marschiert Ihr über eine Landkarte, dürft in Katakomben trainieren, Gegenstände modifizieren oder einzelnen Charakteren eine Klassen-Beförderung spendieren. Nicht ganz so gewöhnlich sind die Zustandsveränderungen, die Euren Helden widerfahren können: Blindheit und Stummheit kennt noch jeder "Final Fantasy"-Fan, der Angst-Modus überrascht aber auch alte Hasen.

Sir Hasenfuß

Leider gehört dieses Feature zu den eher unangenehmen Überraschungen. Es frustet doch sehr, wenn man einen axtschwingenden Psychopathen mühevoll in eine Falle lockt, die dann nicht zuschnappt, weil der verantwortliche Held gerade Muffensausen hat. Überhaupt fehlt dem optisch stilvollen Titel die spielerische Balance. Gerade noch wundert Ihr Euch über einen allzu leichten Sieg, dann bekommt Ihr unversehens einen Endgegner-Klotz vorgesetzt, dessen unverschämt viele Lebenspunkte ihr mit Euren noch grünen Truppen nur in langwierigen Stellungsgefechten auf Null bringt.

Zufällig vorkommende kritische Angriffe, die Euren kerngesunden Hauptthelden ins Jenseits und Euch somit ins 'Game Over' befördern, tun ihr Übriges, um die Suppe deftig zu versalzen. Eigentlich schade, denn Charakterdesign und Kompositionen lassen Detailverliebtheit und Sinn für Atmosphäre erkennen. Der Kern von "Stella Deus" aber ist durch sein Kampfsystem nur gutes Mittelmaß – und das reicht bei der starken Konkurrenz nicht aus. *mw*



PS2 Spero hat die Faxen dicke! Auch Standard-Attacken sind hübsch animiert und werden von einer heranzoomenden Kamera dramatisch in Szene gesetzt.



PS2 Beim Häuserkampf sorgt eine Bogenschützin für Vorteile.



PS2 Gemeinsam stark: Teamattacken werden eigens in Szene gesetzt.

Genre: Strategie
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Atlus, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht geplant

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, Pr. Scan, DTS

Stella Deus

Playstation 2 — **70%** Spielspaß

Hübsche Rundentaktik, die durch Balance-Schlampereien empfindlich an Spielspaß einbüßt!

COMING NOW...

in USA

JUNI

System	Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Playstation 2	Arc the Lad: End of Darkness	Namco	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Playstation 2	Combat Elite WWII Paratroopers	Bam	Action	realistisch
Playstation 2	Digimon World 4	Bandai	Action-Adventure	unwahrscheinlich
Playstation 2	Fantastic Four	Activision	Action-Adventure	sicher
Playstation 2	Psychonauts	Majesco	Jump'n'Run	realistisch
Playstation 2	Samurai Western	Atlus	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Xbox	Batman Begins	Electronic Arts	Action-Adventure	sicher
Xbox	Conker: Live and Reloaded	Microsoft	Jump'n'Run	sicher
Xbox	Delta Force: Black Hawk Down	Novalogic	Ego-Shooter	sicher
Gamecube	Geist	Nintendo	Action-Adventure	sicher

JULI

System	Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Playstation 2	Call of Cthulhu	Take 2	Action	realistisch
Playstation 2	Darkwatch	Sammy	Action	realistisch
Playstation 2	NCAA Football 06	Electronic Arts	Sportspiel	unwahrscheinlich
Playstation 2	Phantasy Star Trilogy	Sega	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Xbox	187: Ride or Die	Ubisoft	Action	sicher
Xbox	25 to Life	Eidos	Action	realistisch
Xbox	Commandos: Strike Force	Eidos	Ego-Shooter	sicher
Gamecube	Harvest Moon: Another Wond. L.	Natsume	Simulation	realistisch

in JAPAN

JUNI

System	Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Playstation 2	Drag-on Dragoon 2	Square-Enix	Action	unwahrscheinlich
Playstation 2	Genji	Sony	Action-Adventure	realistisch
Playstation 2	Kagero 2: Dark Illusion	Tecmo	Strategie	unwahrscheinlich
Playstation 2	King of Fighters NeoWave	SNK Playmore	Beat'em-Up	realistisch
Playstation 2	OZ	Konami	Action	realistisch
Gamecube	Killer 7	Capcom	Action	sicher

JULI

System	Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Playstation 2	Ape Escape 3	Sony	Jump'n'Run	realistisch
Playstation 2	Bomberman Land 3	Hudson	Geschicklichkeit	realistisch
Playstation 2	K-1 Max	D3	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Playstation 2	Pop'n Music 11	Konami	Musikspiel	unwahrscheinlich
Playstation 2	Tokyo Bus Guide 2	Success	Simulation	unwahrscheinlich
Gamecube	Dance Dance Rev. with Mario	Nintendo	Musikspiel	realistisch

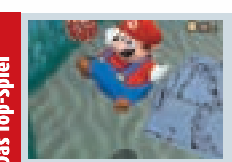
PAL-Veröffentlichung: sicher · realistisch · unwahrscheinlich



Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.

Das Top-Spiel



Super Mario 64 DS
Neue Extras und durchdachte Änderungen: So sollen starke Updates sein.

Nintendo DS

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario 64 DS	88%	04/05
2	Wario Ware Touched	81%	04/05
3	Polarium	80%	04/05
4	Die Ubrz: Sims in the City	78%	05/05
5	Project Rub	77%	04/05

Das Top-Spiel



The Legend of Zelda: A Link to the Past
Retro-Klassik und superber Mehrspieler-Modus in einem.

Game Boy Advance

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the Past	94%	04/03
2	Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi	90%	01/04
5	Advance Wars 2	89%	11/03

Das Top-Spiel

PS2

Grand Theft Auto: San Andreas
Besser in allen Belangen: Rockstar übertrifft sich selbst.

Action

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	01/05
2	Gradius 5	87%	11/04
3	Mercenaries	86%	05/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto Doppelpack	91%	03/04
2	Oddworld Strangers Vergeltung	90%	04/05
3	Jet Set Radio Future	90%	04/02

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Resident Evil 4	92%	04/05
2	True Crime: Streets of L.A.	87%	01/04
3	Ikaruga	87%	06/03

Das Top-Spiel



Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	**Tekken 5**	**92%**	neu
3	Soul Calibur 2	89%	10/03

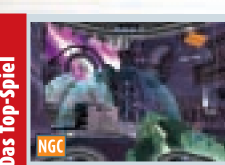
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dead or Alive Ultimate	90%	04/05
2	Soul Calibur 2	89%	10/03
3	Mortal Kombat Deception	88%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Fight For NY	86%	11/04
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel



Metroid Prime 2
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Action-Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	91%	05/05
2	Dark Chronicle	90%	10/03
3	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	89%	04/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	93%	05/05
2	Prince of Persia: Warrior Within	89%	01/05
3	Ninja Gaiden	88%	06/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime 2: Echoes	94%	01/05
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Splinter Cell Chaos Theory	90%	06/05

Das Top-Spiel

PS2

EyeToy: Play 2
Frischer Wind im Kameraland: Sony glänzt mit innovationen Minispielen für alle.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	EyeToy: Play 2	86%	01/05
2	Dancing Stage Fusion	83%	12/04
3	SingStar: The Dome	81%	neu

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dancing Stage Unleashed 2	82%	06/05
2	Puyo Pop Fever	75%	03/04
3	Tetris Worlds	73%	12/03

Gamecube

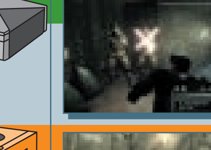
	Spielename	Wertung	Test
1	Donkey Kong Jungle Beat	86%	03/05
2	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
3	**Donkey Konga 2**	**83%**	neu

Technik-Referenzen

Grafik-Highlight

Burnout 3: Takedown
Hersteller: Electronic Arts

Unglaubliches Tempo, mit Details vollgestopfe Umgebungen und beeindruckende Karambolagen bringen die PS2 zum Glühen.

Splinter Cell Chaos Theory


Hersteller: Ubisoft

Sam Fisher legt noch eins drauf: Exzellente Licht-und-Schatten-Spiele und feine Texturen setzen dem Schleicher die Krone auf.

Resident Evil 4
Hersteller: Capcom

So echt kann Grusel sein: Fantastisch detaillierte Szenarien und toll animierte Charaktere faszinieren.

Surround-Highlight

Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts

Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.

Halo 2
Hersteller: Microsoft

Wunderbar räumlich klingende Musik und bombastische Soundeffekte vermischen sich zu einem akustischen Feuerwerk.

Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts

Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Das Top-Spiel

Halo 2
Wo der Masterchief hinballert, wächst kein Gras mehr: Ego-Action im Edelformat.

Ego-Shooter

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
2	Killzone	88%	01/05
3	Brothers in Arms	87%	05/05

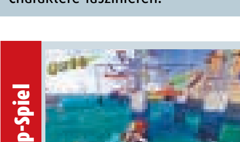
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Halo 2	91%	01/05
2	The Chronicles of Riddick: Escape...	90%	08/04
3	Brothers in Arms	90%	05/05

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
2	XIII	85%	01/04
3	Timesplitters Future Perfect	83%	04/05

Das Top-Spiel



Super Mario Sunshine
Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Jump'n'Run

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 3	90%	12/04
2	Sly 2: Band of Thieves	89%	12/04
3	Jak 3	89%	01/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	Crash Twinsanity	80%	11/04
3	Kao das Känguru: Runde 2	80%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Wario World	82%	08/03

Das Top-Spiel

Gran Turismo 4
Spät, aber gewaltig geht Polyphonys neues Meisterwerk in Führung.

Rennspiel

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 4	94%	04/05
2	Burnout 3: Takedown	90%	10/04
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Burnout 3: Takedown	90%	10/04
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Das Top-Spiel



Paper Mario 2
Rollenspiel mit Hüpfeinlagen? Mario macht's, wie sowas klappen kann.

Rollenspiel & Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Final Fantasy 10	88%	06/02
2	Flucht von Monkey Island	86%	08/01
3	Shadow Hearts Covenant	85%	04/05

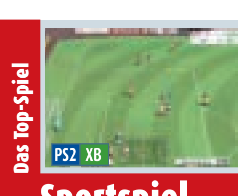
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Jade Empire	92%	06/05
2	Fable	90%	10/04
3	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Paper Mario: Die Legende vom Äonent.	93%	12/04
2	Tales of Symphonia	87%	12/04
3	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03

Das Top-Spiel



Pro Evolution Soccer 4
Konsolen-Fußball nahe an der Perfektion – ein Muss!

Sportspiel

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 4	93%	12/04
2	ESPN NHL 2K5	91%	02/05
3	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 4	93%	01/05
2	ESPN NHL 2K5	91%	02/05
3	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04
2	Aggressive Inline	90%	10/02
3	NHL 2005	90%	11/04

Das Top-Spiel

Pikmin 2
Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Strategie & Simulation

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	La Pucelle Tactics	86%	06/05
2	Phantom Brave	86%	03/05
3	Disgaea: Hour of Darkness	86%	08/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Fußball Manager 2005	86%	12/04
2	Die Urbz: Sims in the City	84%	12/04
3	Full Spectrum Warrior	83%	08/04

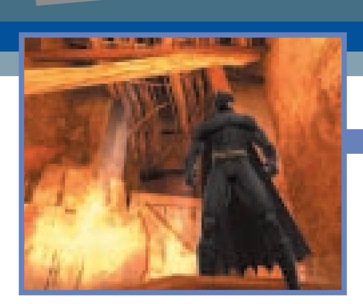
Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin 2	91%	10/04
2	Animal Crossing	88%	10/04
3	Die Urbz: Sims in the City	84%	12/04



NEUERSCHEINUNGEN IM JUNI

Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.



Playstation 2



Spielename	Hersteller	Genre	Release
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Ignition	Jump'n'Run	30. Juni
Batman Begins	Electronic Arts	Action-Adventure	23. Juni
Brian Lara Cricket	Codemasters	Sportspiel	Juni
Delta Force Black Hawk Down	Electronic Arts	Action	23. Juni
Destroy All Humans!	THQ	Action-Adventure	Juni
Dynasty Warriors 5	Koei	Strategie	24. Juni
Formel Eins 2005	Sony	Rennspiel	29. Juni
Full Spectrum Warrior	THQ	Strategie	Juni
Juiced	THQ	Rennspiel	17. Juni
King of Fighters 2002	SNK	Beat'em-Up	30. Juni
Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Ego-Shooter	16. Juni
Real World Golf	Seven M	Sportspiel	Juni
Saint Seiya	Bandai	Action	30. Juni
SingStar: The Dome	Sony	Musikspiel	1. Juni
Tekken 5	Namco	Beat'em-Up	29. Juni
Yu Yu Hakusho Dark Tournament	Atari	Action	Juni

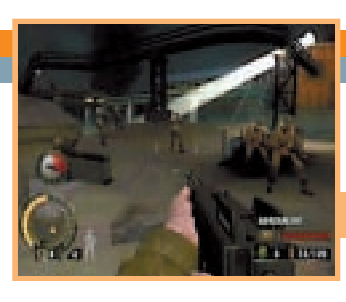


Xbox



Spielename	Hersteller	Genre	Release
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Ignition	Jump'n'Run	30. Juni
Batman Begins	Electronic Arts	Action-Adventure	23. Juni
Brian Lara Cricket	Codemasters	Sportspiel	Juni
Capcom Fighting Jam	Capcom	Beat'em-Up	24. Juni
Delta Force Black Hawk Down	Electronic Arts	Action	23. Juni
Destroy All Humans!	THQ	Action-Adventure	Juni
Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar Games	Action	10. Juni
Juiced	THQ	Rennspiel	17. Juni
King of Fighters 2002	SNK	Beat'em-Up	30. Juni
Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Ego-Shooter	16. Juni
WWE WrestleMania 21	THQ	Beat'em-Up	Juni

Gamecube



Spielename	Hersteller	Genre	Release
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Ignition	Jump'n'Run	30. Mai
Batman Begins	Electronic Arts	Action-Adventure	23. Juni
Donkey Konga 2	Nintendo	Musikspiel	3. Juni
Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Ego-Shooter	16. Juni

Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
187 Ride or Die	Ubisoft	Rennspiel	2005
24 – The Game	Sony	Action-Adventure	3. Quartal
50 Cent: Bulletproof	Vivendi	Action	4. Quartal
Americas Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Action	2005
Beat Down: Fists of Vengeance	Capcom	Action	3. Quartal
BloodRayne 2	Vivendi	Action	2005
Burnout: Revenge	Electronic Arts	Rennspiel	3. Quartal
Castlevania Curse of Darkness	Konami	Action-Adventure	3. Quartal
Commandos Strike Force	Eidos	Ego-Shooter	2. Quartal
Conflict Global Terror	SCi	Action	2. Quartal
Crash Tag Team Racing	Vivendi	Rennspiel	3. Quartal
Crime Life	Konami	Action	September
Dead to Rights 2	Namco	Action	3. Quartal
Digimon World 4	Bandai	Action	1. September
Evil Dead Regeneration	THQ	Action	2. September
Fahrenheit	Atari	Adventure	8. September
Fantastic Four: The Movie	Activision	Action	2005
Fear & Respect	Midway	Action	4. Quartal
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	2005
Flatout 2	Empire Interactive	Rennspiel	4. Quartal
Football Generations	Midas	Sportspiel	August
From Russia With Love	Electronic Arts	Action	4. Quartal
Gauntlet Seven Sorrows	Midway	Action-Adventure	4. Quartal
Gene Troopers	TDK	Ego-Shooter	4. Quartal
Getting Up: Contents Pressure	Atari	Action	September
Hitman: Blood Money	Eidos	Action	3. Quartal
Incredibles 2	THQ	Action	November
Jak X: Combat Racing	Sony	Rennspiel	2005
L.A. Rush	Midway	Rennspiel	3. Quartal
Madagascar	Activision	Jump'n'Run	2005
Mashed 2	Empire Interactive	Rennspiel	3. Quartal
Metal Slug 4	SNK	Action	29. Juli
Metal Slug 5	SNK	Action	30. September
Mortal Kombat Shaolin Monks	Midway	Action-Adventure	3. Quartal
Movies, The	Activision	Geschicklichkeit	2005
Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	Rennspiel	4. Quartal
Nightmare before Christmas, The	Capcom	Action-Adventure	2005
Okami	Capcom	Adventure	2005
OZ Over Zenith	Konami	Action	2005
Pariah	Hip Interactive	Ego-Shooter	26. September
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	3. Quartal
Powerdrome	Atari	Rennspiel	2. Quartal
Prince of Persia 3	Ubisoft	Action	2005
Psychonauts	Majesco	Jump'n'Run	3. Quartal
Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Action	2005
Ratchet: Deadlocked	Sony	Action	2005
Regiment, The	Konami	Action	Oktober
Resident Evil 4	Capcom	Action	2005
Resident Evil Outbreak: File 2	Capcom	Action	2. September

Rise of Kasai	Sony	Action-Adventure	2005
Samurai Shodown 5	SNK	Beat'em-Up	28. Oktober
Scarface	Vivendi	Action	3. Quartal
Shadow of the Colossus	Sony	Action-Adventure	2005
Shaman King: Power of Spirit	Konami	Action	2005
Sly 3: Honor Among Thieves	Sony	Jump'n'Run	2005
Sniper Elite	MC2	Action	4. Juli
Soul Calibur 3	Namco	Beat'em-Up	3. Quartal
Spartan: Total Warrior	Sega	Action	September
Star Wars: Battlefront 2	Pandemic	Action	3. Quartal
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2005
Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	Action	2005
The Suffering Ties That Bind	Midway	Action	3. Quartal
The Warriors	Rockstar Games	Action	2005
Tomb Raider Legend	Eidos	Action-Adventure	4. Quartal
Top Spin	Take 2	Sportspiel	4. Quartal
Total Overdose	SCi	Action	2. Quartal
True Crime 2	Activision	Action	2005
Virtual Fighter: Cyber Generations	Sega	Action-Adventure	2005
Without Warning	Capcom	Action	3. Quartal
World Racing 2	TDK	Rennspiel	3. Quartal
Ys: The Ark of Napishtim	Konami	Action-Adventure	2. Quartal

Xbox	Hersteller	Genre	Release
187 Ride or Die	Ubisoft	Rennspiel	2005
Advent Rising	Majesco	Action	2005
Americas Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Action	2005
Beat Down: Fists of Vengeance	Capcom	Action	3. Quartal
BloodRayne 2	Vivendi	Action	2005
Burnout 4: Revenge	Electronic Arts	Rennspiel	3. Quartal
Cold War	Dreamcatcher	Action	31. August
Commandos Strike Force	Eidos	Ego-Shooter	2. Quartal
Conflict Global Terror	SCi	Action	2. Quartal
Conker: Live & Reloaded	Microsoft	Action	2005
Crash Tag Team Racing	Vivendi	Rennspiel	3. Quartal
Crime Life	Konami	Action	September
Dead to Rights 2	Namco	Action	3.Quartal
Evil Dead Regeneration	THQ	Action	2. September
Fahrenheit	Atari	Adventure	8. September
Fantastic Four: The Movie	Activision	Action	2005
Far Cry Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	September
Fear & Respect	Midway	Action	4. Quartal
Flatout 2	Empire Interactive	Rennspiel	4. Quartal
From Russia With Love	Electronic Arts	Action	4. Quartal
Gauntlet Seven Sorrows	Midway	Action-Adventure	4. Quartal
Gene Troopers	TDK	Ego-Shooter	4. Quartal
Ghost Recon 2 MultiMission	Ubisoft	Action	3. Quartal
Hitman: Blood Money	Eidos	Action	3. Quartal
Incredibles 2	THQ	Action	November
King of Fighters Doublepack	SNK	Beat'em-Up	2005
King of Fighters 2003	SNK	Beat'em-Up	30. September
L.A. Rush	Midway	Rennspiel	3. Quartal
Madagascar	Activision	Jump'n'Run	2005
Mashed 2	Empire Interactive	Rennspiel	3. Quartal
Metal Slug 4	SNK	Action	29. Juli
Metal Slug 5	SNK	Action	30. September
Mortal Kombat Shaolin Monks	Midway	Action-Adventure	3. Quartal
MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	THQ	Rennspiel	3. Quartal
Movies, The	Activision	Geschicklichkeit	2005
Painkiller (dt.)	Dreamcatcher	Ego-Shooter	26. September
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	3. Quartal
Pool Paradise + Jimmy White W. T. Doublep.	Ignition	Sportspiel	30. September
Powerdrome	Atari	Rennspiel	2. Quartal
Prince of Persia 3	Ubisoft	Action	2005
Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Action	2005
Samurai Shodown 5	SNK	Beat'em-Up	28. Oktober
Scarface	Vivendi	Action	3. Quartal
Serious Sam 2	2K Games	Ego-Shooter	2005
Sniper Elite	MC2	Action	4. Juli
Spartan: Total Warrior	Sega	Action	September
Star Wars: Battlefront 2	Pandemic	Action	3. Quartal
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2005
Starship Troopers	Empire Interactive	Action	2005
Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	Action	2005
The Suffering Ties That Bind	Midway	Action	3. Quartal
Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	4. Quartal
Total Overdose	SCi	Action	2. Quartal
True Crime 2	Activision	Action	2005
Virtual Fighter: Cyber Generations	Sega	Action-Adventure	2005
Without Warning	Capcom	Action	3. Quartal
World Racing 2	TDK	Rennspiel	3. Quartal

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
Batman Begins	Electronic Arts	Action-Adventure	23. Juni
Crash Tag Team Racing	Vivendi	Rennspiel	3. Quartal
Fantastic Four: The Movie	Activision	Action	2005
From Russia With Love	Electronic Arts	Action	4. Quartal
Geist	Nintendo	Ego-Shooter	2005
Incredibles 2	THQ	Action	November
Killer 7	Capcom	Action	15. Juli
Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	Action-Adventure	2005
Madagascar	Activision	Jump'n'Run	2005
Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Ego-Shooter	16. Juni
Movies, The	Activision	Geschicklichkeit	2005
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	3. Quartal
Prince of Persia 3	Ubisoft	Action	2005
Spartan: Total Warrior	Sega	Action	September
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2005
True Crime 2	Activision	Action	2005
Virtua Fighter: Cyber Generations	Sega	Action-Adventure	2005

VERKAUFSCHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Gran Turismo 4	Sony
2.	FIFA Street	Electronic Arts
3.	Midnight Club 3: DUB Edition	Take 2
4.	Grand Theft Auto: San Andreas	Take 2
5.	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Doom 3	Activision
2.	Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft
3.	Midnight Club 3: DUB Edition	Take 2
4.	FIFA Street	Electronic Arts
5.	Jade Empire	Microsoft

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Resident Evil 4	Capcom
2.	Mario Party 6	Nintendo
3.	Mario Power Tennis	Nintendo
4.	Baten Kaitos	Nintendo
5.	FIFA Street	Electronic Arts

Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Yu-Gi-Oh! Der Tag des Duellanten	Konami
2.	Yoshi's Universal Gravitation	Nintendo
3.	Pokémon Feuerrot & Blattgrün	Nintendo
4.	Legend of Zelda: The Minish Cap	Nintendo
5.	Robots	Vivendi

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Romancing Saga: Minst.S.	Sqaure-Enix	PS2
2.	Nintendogs	Nintendo	NDS
3.	Fire Emblem	Nintendo	NGC
4.	Baseball Live 2005	Namco	PS2
5.	Mobile Suit Gundam: One Y.	Bandai	PS2
6.	Mega Man Zero 4	Capcom	PS2
7.	Derby Time	Sony	PSP
8.	Tengai Makyou 3	Hudson	PS2
9.	Shutokou Battle	Genki	PSP
10.	Haunting Ground	Capcom	PS2

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Doom 3	Activision	Xbox
2.	Midnight Club 3: DUB Ed.	Take 2	PS2
3.	Jade Empire	Microsoft	Xbox
4.	God of War	Sony	PS2
5.	Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Xbox
6.	Midnight Club 3: DUB Ed.	Take 2	Xbox
7.	WWE Wrestlemania 21	THQ	Xbox
8.	Lego Star Wars	Eidos	PS2
9.	Gran Turismo 4	Sony	PS2
10.	NfS Underground Rivals	Electronic Arts	PSP

SO WERTEN DIE EXPERTEN

Oliver Schultes



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

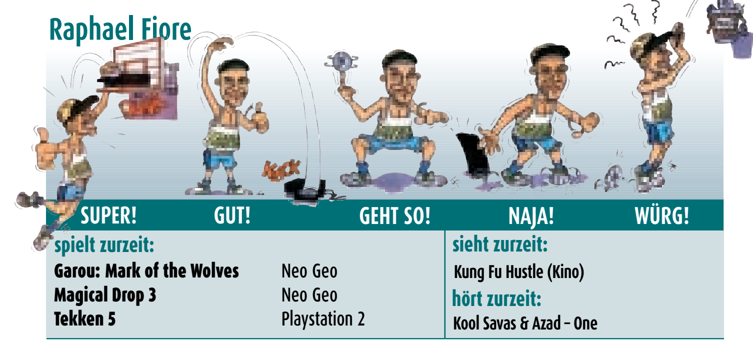
spielt zurzeit:

Legend of Zelda: Twilight Prin.	Gamecube
Mercury	Sony PSP
Perfect Dark Zero	Xbox 360

sieht zurzeit: Star Wars Episode 3 (Kino)

hört zurzeit: Hellfueled – Volume 1

Raphael Fiore



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Garou: Mark of the Wolves	Neo Geo
Magical Drop 3	Neo Geo
Tekken 5	Playstation 2

sieht zurzeit: Kung Fu Hustle (Kino)

hört zurzeit: Kool Savas & Azad – One

Ulrich Steppberger

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

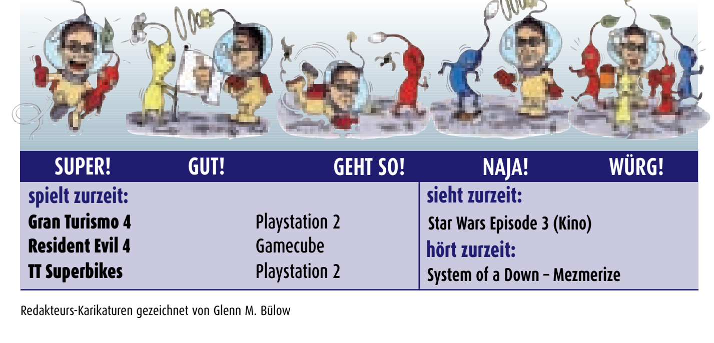
spielt zurzeit:

Destroy All Humans!	Playstation 2
SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo	Playstation 2
Untold Legends	Sony PSP

sieht zurzeit: Sledge Hammer – Season 1 (DVD)

hört zurzeit: Andreas Dorau – 70 Minuten ungeklärter...

Thomas Stuchlik



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Gran Turismo 4	Playstation 2
Resident Evil 4	Gamecube
TT Superbikes	Playstation 2

sieht zurzeit: Star Wars Episode 3 (Kino)

hört zurzeit: System of a Down – Mezmerize

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow





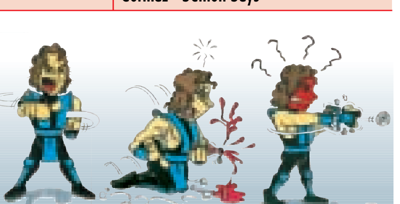
Janina Wintermayr



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:		sieht zurzeit:
God of War	PS2	Per Anhalter durch die Galaxis (Kino)
MoH: European Assault	Xbox	hört zurzeit:
NfS Underground Rivals	Sony PSP	Gorillaz – Demon Days

Matthias Schmid



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:		sieht zurzeit:
Final Fight Streetwise	Playstation 2	Kung Fu Hustle (Kino)
Metal Slug 5	Playstation 2	hört zurzeit:
Wipeout Pure	Sony PSP	Kool Savas & Azad – One

Oliver Ehrle



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:		sieht zurzeit:
Metal Gear Acid	Sony PSP	Deadwood (TV)
Ridge Racer DS	Nintendo DS	hört zurzeit:
Tekken 5	Playstation 2	midnightblues (Online-Radio)

Gastredakteur



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

MANISCHER MOMENT!



Gepäckabgabe beim Check-In? Denkste! Die 'freundlichen' Herren der 'Transportation Security Agency' hatten was dagegen.

Um für die getreue Leserschaft die aktuellsten E3-Eindrücke heranzukarren, zogen drei tapfere MAN!ACs aus, das Land der unbegrenzten Einreise-Sperren zu besuchen. Nachdem die erste Hürde (ein Termin beim amerikanischen Konsulat in Frankfurt wegen der Journalisten-Visa) genommen ward, stellten sich den redlichen Videospiel-Recken weitere Hindernisse in den Weg: Sie wurden heimgesucht (bzw. genauestens untersucht) von Rittern der 'Homeland Security', ja sogar gehetzt von schnüffelnden Drogen-Hunden. Doch weder unverständlicher Südstaaten-Kauderwelsch der US-Beamten noch hitzige Debatten mit knurrigen Pass-Kontrolleuren vermochten die MAN!ACs an der Erfüllung ihrer Mission zu hindern – das Ergebnis findet Ihr im Messebericht dieser Ausgabe.

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

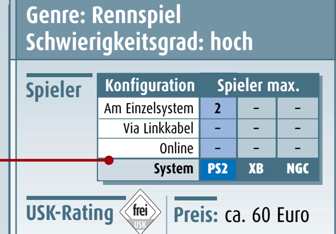
Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

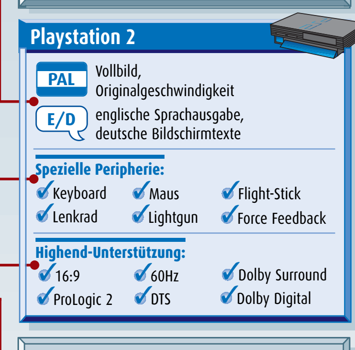
It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	2	–	–
	Via Linkkabel	–	–	–
	Online	–	–	–
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

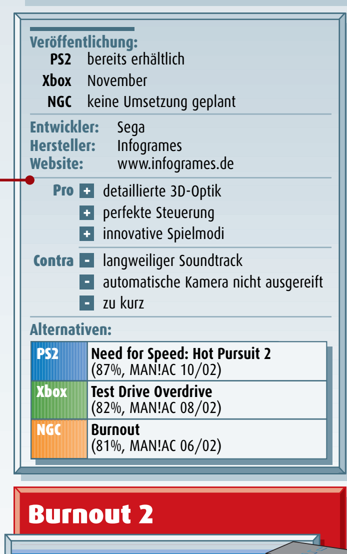


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Keyboard, Maus, Flight-Stick, Lenkrad, Lightgun, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, 60Hz, Dolby Surround, ProLogic 2, DTS, Dolby Digital



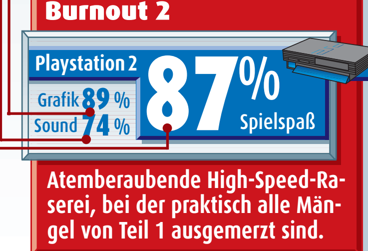
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
- detaillierte 3D-Optik
- perfekte Steuerung
- innovative Spielmodi

Contra
- langweiliger Soundtrack
- automatische Kamera nicht ausgereift
- zu kurz

Alternativen:
PS2: Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox: Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC: Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

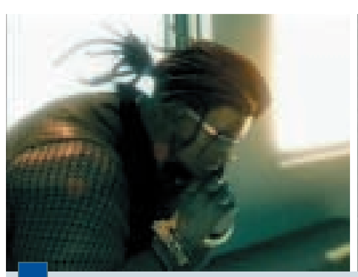


Burnout 2

Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
87 % Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

Tekken 5




PS2 Im Story-Modus erfahrt Ihr durch wunderschöne Renderfilme mehr über Eure Kampfkünstler. Wer steckt wohl hinter der Mission 'Destroy All Aliens'?



PS2 Am Endgegner Jinpachi scheiden sich die Geister: Für die einen ist er ein unfairer Lump, für die anderen eine taktisch meisterliche Herausforderung.

Der Tod steht Heihachi gut: Das ergraute Oberhaupt des Mishima-Zaibatsu-Imperiums wird von seinem eigenen Sohn auf üble Art und Weise hintergangen und landet in der tödlichen Jack-5-Falle. Diese familiäre Tradition lässt den alten Oberbösewicht jedoch kalt: Mehr wurmt ihn die Tatsache, dass zum ersten Mal jemand anderes das legendäre 'King of Iron Fist'-Turnier organisiert – dieser mysteriösen Tatsache muss auf den Grund gegangen werden. Das denken sich auch diverse andere Lichtgestalten der Kampfkunst und nehmen die Einladung für das preis- und prestigeträchtige Zweikampfturnier an.

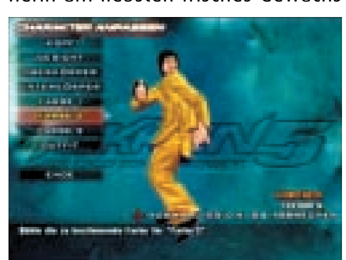
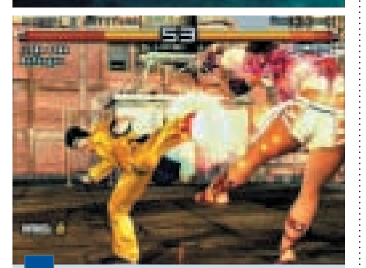
Auf in den Kampf

In "Tekken 5" verhauen sich über 25 illustre Prügelvirtuosen: Altbekannte Favoriten wie Küchenchef Marshall Law und Hammerfaust Paul Phoenix geben sich ebenso die Ehre wie die wunderschönen HauDrauf-Göttinen Christie Monteiro und Ling Xiaoyu. Selbst aus dem Zoo fliehen immer mehr schlagfertige Klopp-Tiere: Der witzige und flauschige Bär Kuma verschafft sich mit seinen spitzen Pranken Respekt, die boxende Känguruh-Mama haut Euch mit Nachwuchs im Beutel eins auf die Rübe. Zu guter Letzt begrüßt "Tekken 5" drei rabiate Neulinge im Ring: Der lautlose und äußerst flinke Killer Raven (Ähnlichkeiten mit "Blade" Wesley Snipes sind rein zufällig) attackiert seine Antagonisten bevorzugt mit urplötzlichen Sprung- und Bodenangriffen. Die bildhübsche Asuka verwirrt die männlichen Mitstreiter durch ihr bezauberndes Lächeln und schlagkräftige Kazama-Stil-Argumente. Der letzte im streitsüchtigen Bunde heißt Feng Wei und strapaziert die Körperteile der mutigen Widersacher mit dynamischen Kenpo-Konterhandstreichen. Im kolossalen Teilnehmerfeld ist bestimmt für jeden etwas dabei, denn Namco klotzt nicht einfach mit Masse, sondern überzeugt durch Lineup-Klasse: Allen alten Recken verpassten die Japaner zahlreiche neue Offensive-Attacken und Konter-Schubser, auch die ausgeglichene Kämpfer-Balance überzeugt.

PS2 Bruce ist bei diesem sinnlichen Ausblick spürbar verwirrt: Trotz guter Deckungsarbeit bekommt der paralysierte Kickboxer jeden Moment was aufs Dach.

Prügel verteilen in schön

Namcos neues Scharmützel verzaubert Euch mit wunderschönen Hintergründen: Wenn Ihr Julia Chang in einer wolkenlosen Sternennacht auf einem im Wind wogenden Blumenfeld gegenübersteht, wollt Ihr der lieblichen amerikanischen Ureinwohnerin am liebsten frisches Gewächs anstatt Prügel schenken. Wer's wärmer mag, beharkt sich vor einer heißen, brennenden Kulisse - lasst Euch aber von kleinen Feuerfunken und der hitzeflimmernden Luft nicht verwirren. Kühlt Euch deshalb an der Südhalbkugel der Erde auf einer Eisplatte voller Pinguine ab oder verprügelt in einem mit Gangstern gefüllten Hinterhof vor der brüllenden Meute lästige Dresch-Eintagsfliegen. Flüssige Animationen hauchen den Kämpfern Leben ein: Die von den Hau-Drauf-Rebellen eingesteckten Schläge lassen auch den Spieler selbst zusammen zucken. Schließlich verwüstet Ihr mit Euren Randalierern die Umgebung und zerbröselt etwa Steinplatten.

PS2 Modisch korrekt: Frisiert und kleidet Eure Helden neu ein – das kracht!

Kampfsystem-Evolution

Die "Tekken"-Reihe wurde von "Virtua Fighter"-Fetischisten immer



Von damals bis heute

Dreingabe: Die drei ersten "Tekken"-Teile.



Erinnert Ihr Euch noch an die technisch grausige Umsetzung von Namcos Automatenhit "Tekken"? Diese düsteren Zeiten sind Geschichte. Denn in "Tekken 5" spielt Ihr erstmals eine perfekte 1:1-Arcade-Adaption von "Tekken", "Tekken 2" und "Tekken 3" zu Hause nach: Verdrescht etwa mit dem deutlich stärksten Charakter Law die "Tekken"-Gegnerschar oder staunt über den grafisch und spielerisch imposanten Fortschritt vom Erstling zu "Tekken 3".




PS2 Deluxe-Boni: Die "Double Dragon"-Hommage 'Devil Within' gefällt mit kluger Steuerung (links), im 'Arcade'-Modus verbessert Ihr Euren Kämpferstatus (rechts).



PS2 Der alte Hase Paul Phoenix verprügelt Unvorsichtige mit der monströsen Feuerfaust. Zudem lernte Mr. Flattop zahlreiche neue Angriffs- und Verteidigungsarten.

wegen dem arcadelastigen 'Button-Smasher"-Kampfsystem belächelt. Doch Namco schlägt mit "Tekken 5" zurück: Der Einstieg fällt "Tekken"-typisch leicht, schon nach wenigen Runden beherrscht Ihr krachende Combo-Attacken. Doch um das blitzschnelle und taktisch vielseitig erweiterte Kampfsystem zu beherrschen, bedarf es zahlreicher Trainingsstunden. Danach gelingen Euch Gegner zermürbende Ausweich-, Konter- und Angriffs-Feinheiten – Anfänger sehen alt aus und stecken in Sekundenschnelle deftige Prügel ein.

Gebt mir mehr Extras

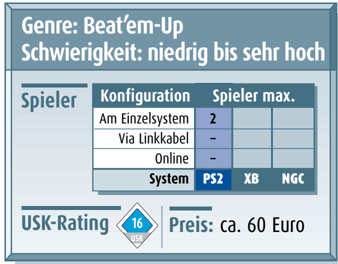
'Geiz ist geil' lautet Euer Motto? Dann werdet Ihr "Tekken 5" lieben, denn Namco schenkt Euch unzählige Modi und Extras. Das Hauptaugenmerk richten die Japaner auf den 'Story'-Modus: Hier greift Ihr mit Eurem Liebling nach den Kampfsternen und bestaunt witzige, mystische und bezaubernde Hintergrundgeschichten. Letztere verführen Euch mit einem Mix aus Spielegrafik, atemberaubenden Renderfilmen und schicken Handzeichnungen. Auch die zahlreichen Samples in der Muttersprache der Prügelkünstler weiß zu gefallen – wenn Brummbär Paul auf den flauschigen Kuma trifft, sind Lacher garantiert. In der 'Arcade'-Variante boxt Ihr Euch eine interne Rangliste hoch und sammelt fleißig Kohle. Diese verprasst Ihr in der Umkleidekabine der Superhelden: Kauft z.B. Law eine schicke Kochmütze oder spart für besondere Kostüme – über Christies Garderobe schaltet Ihr sogar Eddy Gordo frei. Das etwas triste, aber spielerisch ansprechende "Devil Within" sorgt als 3D-"Final Fight"-Verschnitt zwischendurch für Laune. Außerdem belohnt Euch Namco für den erfolgreichen Abschluss mit dem obercoolen Charakter Devil Jin. *rf*

Raphael Fiore

Vielseitiger, pompöser und taktisch erwachsener: Nicht im entferntesten habe ich nach dem lauen "Tekken 4" mit dieser Steigerung gerechnet. Dank des frischen und äußerst einsteigerfreundlichen Kampfsystems zaubern Neulinge in Kürze brachiale Combos aus der Easterntasche. Aber keine Angst, liebe Profis: Dank außerordentlich vielseitigem Schlag-, Ausweich- und Konterrepertoire verkommt die Effekthascherei der Frischlinge zu einer Farce und Ihr verdrescht untrainiertes Fallobst in 99 von 100 Fällen. Zudem begeistert der Prügelkönig mit feinen Animationen und wunderschönen, atmosphärischen Hintergründen. Eine ehrfürchtige Verbeugung mache ich vor den Charakter-Designern: Das neue Klopper-Trio reiht sich nahtlos in die ausbalancierte Kämpferschar ein, in keinem Prügler findet Ihr derartig viele charismatische Handkanten-Helden. Schließlich sorgen zahllose Extra-Modi und -Boni für monatelangen Spielspaß. Selbst notorische Nörgeleien wie "Mir fehlen im Team-Modus die Namen unter den Kämpferportraits" zersplittern gnadenlos an der wuchtigen und blitzschnellen "Tekken 5"-Faust.



PS2 Vor traumhaft romantischer Kulisse zeigt Lei seinem alten Kumpel Hwoarang den gefürchteten 'Moonwalk'.



Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 16
Preis: ca. 60 Euro

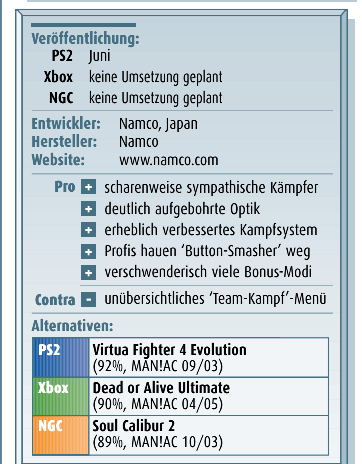


Playstation 2

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – japanische/englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ○ Surround ○ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 Juni
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Namco
Website: www.namco.com

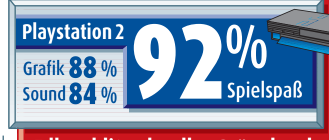
Pro
+ scharenweise sympathische Kämpfer
+ deutlich aufgebohrte Optik
+ erheblich verbessertes Kampfsystem
+ Profis hauen 'Button-Smasher' weg
+ verschwenderisch viele Bonus-Modi

Contra
– unübersichtliches 'Team-Kampf'-Menü

Alternativen:
PS2 Virtua Fighter 4 Evolution (92%, MAN!AC 09/03)
Xbox Dead or Alive Ultimate (90%, MAN!AC 04/05)
NGC Soul Calibur 2 (89%, MAN!AC 10/03)



Tekken 5



Playstation 2
Grafik 88 %
Sound 84 %
92 % Spielspaß

Edles, blitzschnelles Prügelspektakel mit vielseitigem Kampfsystem und unzähligen Boni.





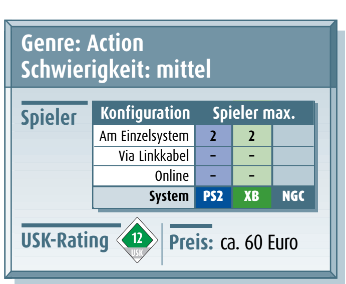
PS2 Flottes Trio: Die illustren drei Neulinge überzeugen mit vielseitigen Kampffertigkeiten, spannender Hintergrundgeschichte und originellem Charakterdesign. Von links nach rechts verdreschen Asuka, Feng und Raven verdutzte "Tekken"-Veteranen.







Star Wars Ep. 3: Die Rache der Sith

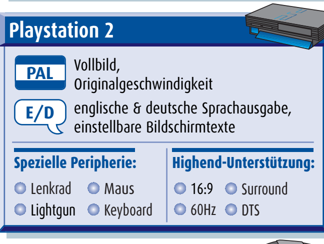


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

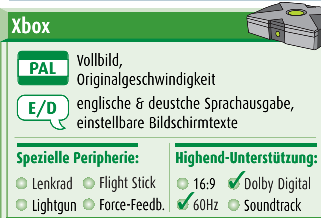
USK-Rating 12 USK | Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische & deutsche Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

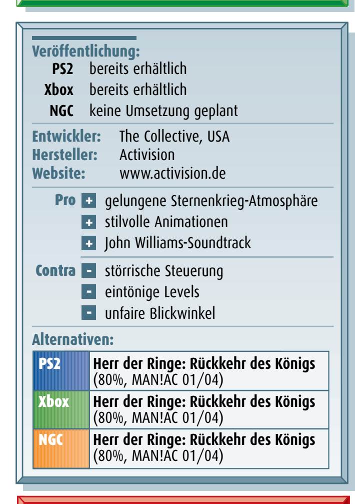
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS



Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische & deustche Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: The Collective, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

Pro
+ gelungene Sternenkrieg-Atmosphäre
+ stilvolle Animationen
+ John Williams-Soundtrack

Contra
- störrische Steuerung
- eintönige Levels
- unfaire Blickwinkel

Alternativen:

PS2	Herr der Ringe: Rückkehr des Königs (80%, MAN!AC 01/04)
Xbox	Herr der Ringe: Rückkehr des Königs (80%, MAN!AC 01/04)
NGC	Herr der Ringe: Rückkehr des Königs (80%, MAN!AC 01/04)



Star Wars Episode 3

Playstation 2: Grafik 83 %, Sound 83 %, 60% Spielspaß

Xbox: Grafik 82 %, Sound 83 %, 60% Spielspaß

Verschenkte Chance: Trotz toller Optik und Atmosphäre frustet das Spiel wegen magerer Steuerung.



PS2 Allzweckwaffe: Per Schwertwurf zerstört Ihr zahlreiche Generatoren.

Es ist vollbracht: Der ergraute George hat den letzten "Star Wars"-Film in die Kinos gebracht und wurde in Cannes für sein Lebenswerk als Pionier des Effekt-Kinos geehrt. Eigentlich verdient der Herr Lucas aber noch eine Auszeichnung: die des allmächtigen und autonomen Merchandise-Lords. Star Wars steht nämlich nicht nur für Rekorde an der Kinokasse, sondern wurde häufiger als alle anderen Hollywood-Machwerke zum Lizenz-Spiel verwurstet.

Keine neue Hoffnung

Die versoftete 'Rache der Sith' bietet spielerisch keinerlei Überraschungen: Von voreingestellten Kameras eingefangen, spurtet Ihr als Obi-Wan Kenobi oder Anakin Skywalker durch 17 Story-Levels und säbelt Droiden, Klone und diverse Endgegner über den Haufen. Dazwischen gibt's eine knappe Viertelstunde Videomaterial aus dem Kinofilm, das nahtlos in die Spielgrafik übergeht. Kuriosum der deutschen Fassung: Während die Filmsequenzen im englischen Originalton mit Untertiteln laufen, wird im Spiel deutsch gesprochen. Technisch läuft das Spektakel flott und routiniert ab: Flüssige Animationen stehen den Bewegungen der Kinohelden in nichts nach, die lizenzbedingten Trümpfe von Originalsounds und -musik werden sauber ausgespielt. Der Ideenreichtum der Level-Designer stößt dagegen früh an seine Grenzen: Standardabläufe wie Gegnerhorden besiegen, Türen aufsäbeln oder Sicherungskästen zerstören und weitere Angriffswellen zurückschlagen. Alle paar Level kommt es zum Bosskampf gegen Fieslinge wie Count Dooku, General Grievous oder gigantische Spinnendroiden.

Das Spiel bietet eine Vielzahl von Attacken und Manövern an, im Eifer des Gefechts lässt die überladene Kampfsteuerung aber letztlich nur stupides Tastenhämmern zu. Zudem reagieren Eure Figuren mit der Schnelligkeit von AT-AT Kampfläufern und sorgen für Frust. *mw*



XB Programmiert, um fies zu sein: Das Duell gegen den Doppelschwertkämpfer General Grievous zählt zu den optischen und dramaturgischen Leckerbissen.

Max Wildgruber



Mit "Episode 3" ist es wie mit Darth Vader: Bei einem Blick hinter die polierte Hochglanzmaske schreckt man vor einer aufgedunsenen Faulfratze zurück. Was nützt mir der ganze Lizenz-Schnickschnack, wenn das eigentliche Spielprinzip zu wenig Spaß macht? Spaßbremse Nummero Uno: Die mächtig versaute Steuerung! Sobald Ihr eine längere Angriffsfolge ausgelöst habt, seid Ihr den Bildschirm-Gefahren hilflos ausgeliefert. Decken, Ausweichen und Konterangriffe hat Euer Held zwar im Repertoire, dank der störrischen Reaktionen könnt Ihr sie aber kaum sinnvoll einsetzen. Der Zweispieler-Modus und die Verteilung von Erfahrungspunkten auf diverse Machtfähigkeiten sind ebenfalls nichts neues und machen bei der "Rückkehr des Königs" wesentlich mehr Spaß.



XB Ein Schiff weniger: Im zerstörten Jeditempel wehrt ihr mit einem stationären Geschütz Raketenschiffe ab.



XB Obiwahnsinn sind die Standardgefechte: Ein dicker Brocken und eine Hand voll Schwertfutter stürzen sich auf Euch.





King of Fighters 2002



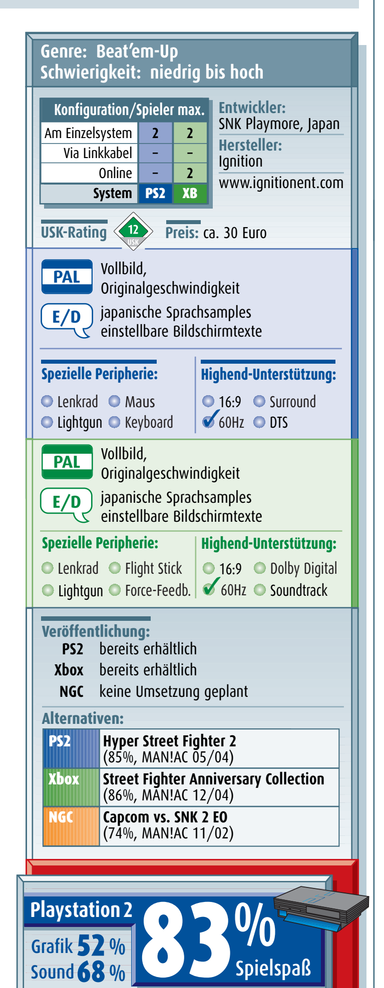


PS2 'Gut gebraten ist halb gewonnen': Terry nimmt sich die Weisheit von Meister Grillmichdurch zu Herzen und macht Yuri ordentlich Feuer unter dem Hintern.

Arme Schlucker mit 2D-Beat'em-Up-Faible schielten vor einigen Jahren neidisch auf reiche Neo-Geo-Besitzer – (fast) jährlich erschienen beeindruckende 2D-Prügeleien. Wer wegen Geldmangels diese Perlen verpasst hat, dankt nun SNK Playmore und dem Hersteller Ignition auf den Knien: Nachdem sich Import-Freaks über "KOF ´94: Re-Bout" freuen, verdreschen sich PAL-Kämpfer in einer überarbeiteten Version des zweitletzten "King of Fighters". Grafik-Liebhaber schalten einen 'grobe Pixelkorrektur'-Effekt dazu. Spielerisch lautet das Motto: Zurück zu den Kampfwurzeln. Das unbeliebte 'Striker'-System muss seinen Hut nehmen, dafür feiert die taktisch einwandfreie 'MAX'-Anzeige ein grandioses Comeback. Am schnellsten füllt Ihr den magischen Balken mit Special-Attacken und lasst am Ende einen monströsen Superschlag vom Dresch-Stapel. SNK hat sich zudem einen Preis in der Kategorie 'physikalisch korrekt umgesetzte Brustbewegungen' verdient, und Eure Recken geizen bei unsanfter Behandlung nicht mit rotem Pixelblut. *rf*



XB Ryo ist nicht abergläubisch und vermöbelt Seth mit einem Hammer-Combo.



Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	2
System	PS2	XB

Entwickler: SNK Playmore, Japan
Hersteller: Ignition
www.ignitionent.com

USK-Rating: 12 Preis: ca. 30 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: japanische Sprachsamples, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: japanische Sprachsamples, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	bereits erhältlich
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Hyper Street Fighter 2 (85%, MAN!AC 05/04)
Xbox	Street Fighter Anniversary Collection (86%, MAN!AC 12/04)
NGC	Capcom vs. SNK 2 EO (74%, MAN!AC 11/02)

Playstation 2	
Grafik	52 %
Sound	68 %
Spielspaß	83 %

Xbox	
Grafik	52 %
Sound	68 %
Spielspaß	83 %

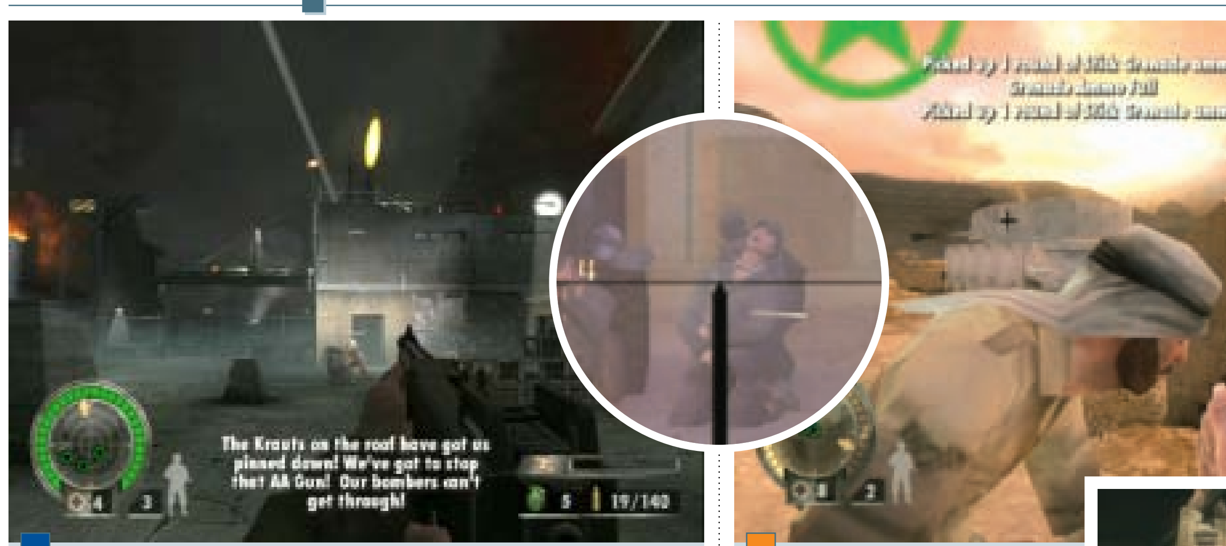
Einer der besten "King of Fighters"-Teile zum Spitzenpreis neu aufgelegt - sofort zuschlagen!







Medal of Honor: European Assault



PS2 Achtet auf die Rufe der anderen Soldaten, um manch geheime Mission zu entdecken: Hier müsst Ihr die Luftabwehr auf den Dächern sprengen.

NGC In der Wüstenschlacht begleiten Euch Knastbrüder – aber nur, wenn Ihr...

NGC ...sie vorher befreiht: Vorsicht, die Krauts nutzen sie als Lockvogel!

Das erste (indizierte) "Medal of Honor" entstand noch unter der Regie von Altmeister Steven Spielberg , auch die nächsten beiden Nachfolger wurden bei Dreamworks Interactive gefertigt: 2000 übernahm Electronic Arts das Entwicklerstudio und wandelte es kurzerhand in EA Los Angeles um. Seitdem programmieren die Spezialisten für den zweiten Weltkrieg eine Episode nach der anderen, hoffentlich geht ihnen da nicht die Puste aus.

Spionage-Einsatz

"European Assault" spielt im Jahr 1942 und erzählt die Geschichte des Office of Strategic Services, einer Vorgängerorganisation der CIA: Niemand anderer als Gründungsvater General Major William 'Wild Bill' Donovan wählt Euch höchstpersönlich aus, hinter den deutschen Linien in Europa und Nordafrika Unruhe zu stiften. Eure Einsatzziele erfordern so ziemlich jede Schandtat, die Geheimdienste berüchtigt und berühmt gemacht hat: U-Boot-Hafen, Kraftwerke und Treibstoffdepots jagt Ihr mit Zeitbomben in die Luft, außerdem gilt es diverse Führungspersönlichkeiten aus dem Weg zu räumen – lasst sie nicht entkommen! Schleichen ist allerdings nicht drin, denn 1942 fliegen Euch in allen Winkeln Europas die Kugeln um die Ohren. Im Laufe der Handlung warten einige Überraschungen: Panzerverbände überrollen Eure Stellungen und eingekesselte Kameraden rufen per Funk zur Hilfe. Bei dem rund halben Dutzend Missionen pro Einsatzgebiet unterscheidet Ihr zwischen optionalen und Pflichtaufgaben: Wer Reserven übrig hat, kann regelmäßig einen Abstecher machen und so Auszeichnungen kassieren.

Das Kommando

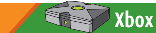
Wie in "Brothers in Arms" begleiten Euch mehrere Soldaten, die Ihr kommandiert: Taktisch unterscheidet sich "European Assault" aber deutlich, denn Eure CPU-Freunde kennen kein Sperrfeuer. Stattdessen stürmen sie

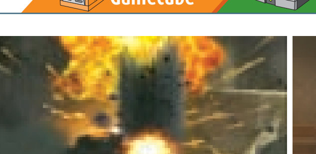
XB Kommt schnell an Bord, Männer: Mit fest installierten MGs heizt Ihr Bunkern ein oder gebt den Kameraden Feuerschutz – hier ist das nicht mehr nötig.





NGC Mit dem Scharfschützengewehr helft Ihr den Kameraden: Feuert auf die Soldaten an den Geschützen, dann können die Kollegen die Festung stürmen.



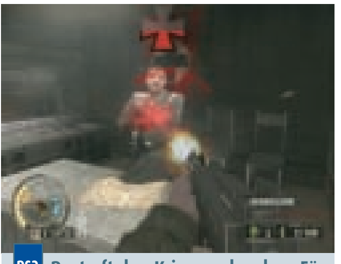




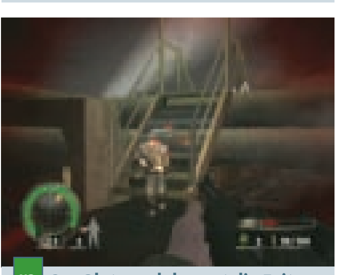
PS2 Lasst es krachen: Als OSS-Agent der ersten Stunde stehen vor allem Sprengungen auf dem Einsatzplan. Ihr nutzt Zeitbomben (links), ruft Luftunterstützung zur Hilfe (Mitte) und legt Dynamit (rechts), das Ihr per Fernzünder auslöst.



PS2 Der Zug fährt vor, dann gehen die Tore auf und Soldaten stürmen raus: Wer die Überraschungen bereits kennt, kann dem Feind in die Flanke fallen.



PS2 Bestraft den Kriegsverbrecher: Für Redelsführer erhaltet Ihr einen Orden.



XB Der Blutrausch bremst die Zeit, dafür habt Ihr einen Tunnelblick.

auf Kommando vorgegebene Positionen, das allerdings sehr intelligent: Sie verschanzen sich hinter Kisten und Mauern, schleudern Granaten und verteilen sich auf die Ausgänge, wenn sie einen Raum erobert haben – natürlich gehen sie rechts und links der Türrahmen in Deckung. Bei den Sturmattacken müssen Eure Kameraden einiges wegstecken, deshalb teilt Ihr Eure Medizin mit ihnen: So könnt Ihr jeden Level wahlweise im Sinne des Teamgeists durchspielen oder Euch mit der kompletten Ausrüstung allein durchschlagen.

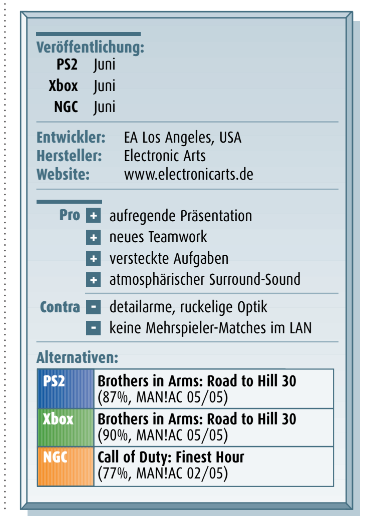
Interaktion findet aber nicht nur mit den eigenen Kumpels, sondern auch zahllosen anderen Soldaten statt: Im Gegensatz zu den "Brothers in Arms"-Kriegern denken Freund und Feind im Team, einzelne Soldaten suchen Schutz bei der Truppe. Wenn Ihr also eine Stellung stürmt, ziehen sich die Verteidiger ins Gebäude zurück, um sich mit der zweiten Verteidigungslinie zu vereinen. Ebenso könnt Ihr Eure Kameraden zum Angriff motivieren, wenn Ihr etwa markante MG-Stellungen ausräuchert: An der Seite von 20 Kollegen stürmt es sich wesentlich unbekümmerter!

Im Blutrausch

Neu ist auch der Adrenalin-Balken, der sich mit zunehmender Action füllt: Per Knopfdruck versetzt Ihr den Helden in Raserei, dann könnt Ihr für wenige Augenblicke wesentlich schneller rennen, zielen und reagieren. Die dichte Atmosphäre und der stete Kugelhagel haben natürlich auch Nachteile: Oft könnt Ihr feindlichem Feuer und Granathagel kaum ausweichen, manche Scharfschützen nicht mal erspähen. Deshalb bekommt Euer Held einiges ab – Electronic Arts pflastert darum alle Einsatzgebiete mit Verbandskästen, zusätzlich verlieren gefallene Soldaten massig Heil-Extras. In puncto Realität steht "European Assault" also den "Brothers in Arms" nach, dafür klopft Euer Herz im Rhythmus des Trommelfeuers. oe

Oliver Ehrle

Aufreibende Gefechte mit technischen Mätzchen: "European Assault" unterhält Euch wie die Vorgänger mit aufregend inszenierten Schlachten, die jetzt mit optionalen Missionen und Teamwork mehr spielerischen Freiraum gewähren. Dabei ballert Ihr aber nicht ohne Rücksicht auf Verluste: Wer alle Orden abräumen will, muss seine Kumpels auch mal rausboxen! Eine nette Verbesserung, aber spielerisch nicht wirklich wichtig ist der Adrenalinkick – Ihr schafft's auch ohne ihn und bei versehentlicher Aktivierung kostet er Euch schon mal den Überblick. Der Mehrspieler-Modus beschränkt sich leider auf Splitscreen-Gefechte, eine LAN-Option hätte nicht geschadet. Ein echtes Manko ist die Grafik, die auf keiner der drei Konsolen zufriedenstellt: Auf dem Gamecube wirkt die Optik oft kahl und detailarm. Das schärfste Bild erwartet Euch auf der PS2, dafür wird das Spielgeschehen aber schon mal holprig. Die Xbox-Version platziert sich zwischen den beiden Extremen, geriet aber auch nicht optimal. Alle drei Versionen zeigen gelegentlich Grafikfehler wie Soldaten, die halb in der Mauer stehen – wer darüber hinweg sehen kann, genießt aufregende Weltkriegs-Abenteuer.



Veröffentlichung:
PS2 Juni
Xbox Juni
NGC Juni

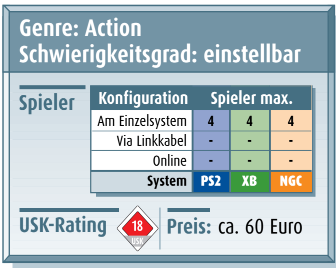
Entwickler: EA Los Angeles, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ aufregende Präsentation
+ neues Teamwork
+ versteckte Aufgaben
+ atmosphärischer Surround-Sound

Contra
- detailarme, ruckelige Optik
- keine Mehrspieler-Matches im LAN

Alternativen:

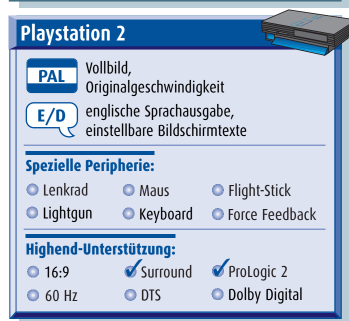
PS2	Brothers in Arms: Road to Hill 30 (87%, MAN!AC 05/05)
Xbox	Brothers in Arms: Road to Hill 30 (90%, MAN!AC 05/05)
NGC	Call of Duty: Finest Hour (77%, MAN!AC 02/05)



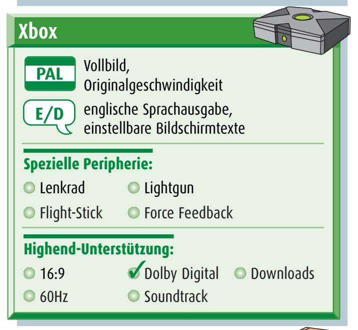
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler – Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	4
Via Linkkabel	-	-	-
Online	-	-	-
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 18 — Preis: ca. 60 Euro



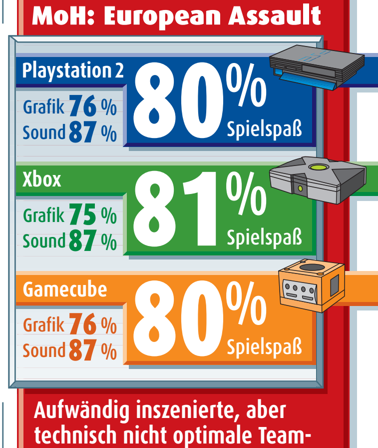
Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround ✓, ProLogic 2 ✓, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital ✓, Downloads, 60Hz, Soundtrack



Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Reader
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Surround, 60Hz, ProLogic 2 ✓



MoH: European Assault

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	76 %	87 %	80 %
Xbox	75 %	87 %	81 %
Gamecube	76 %	87 %	80 %

Aufwändig inszenierte, aber technisch nicht optimale Teamschlacht im Weltkriegs-Szenario.

Juiced



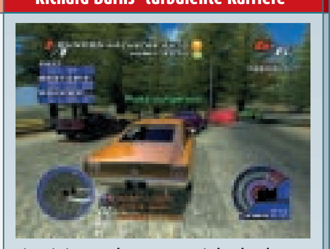
PS2 Bei Sprintrennen sind reaktionsschnelle Schaltvorgänge und geschickter Nitro-Einsatz gefragt: Wer alles zu früh verpulvert, hat am Ende keine Chance.



XB Da fliegen die Funken: Eure Boliden nehmen optisch sichtlich Schaden, kapitale Crashs wirken sich durch Nitro-Verlust und verbogene Lenkung aus.

Brennender Raser

Richard Burns' turbulente Karriere



Wie einige andere Rennspiele der letzten Monate erlaubt auch "Juiced" den Einsatz von KI-Fahrern zu Eurer Unterstützung. Anders als bei "Gran Turismo 4" und "Forza Motorsport" kann der CPU-Kollege aber nicht nur an Eurer Stelle rasen, sondern zeitgleich mit Euch an den Start gehen und ein Team bilden.

Um bei bestimmten Crew-Anführern Ansehen zu gewinnen, ist die Teilnahme an Mannschaftsrennen Pflicht. Je nach Ausschreibung müsst Ihr einen oder zwei Mitfahrer aufbieten, die natürlich mit einem Vehikel aus Eurem Rennstall versorgt werden wollen. Ist alles beisammen, braucht Ihr nicht hilflos darauf vertrauen, dass Eure Kollegen schon halbwegs intelligent agieren werden: Zwar hängt deren Leistungsvermögen von einem Grundfaktor ab, der sich nur durch Einsätze verbessert, doch zusätzlich habt Ihr die Möglichkeit, ihnen grob einen Fahrstil vorzugeben – normal, aggressiv oder vorsichtig.

Wie gut die Anweisungen funktionieren, wird zusätzlich vom Stressfaktor beeinflusst. Färbt sich der Fahrername rot, solltet Ihr besser die Anforderungen herunter schrauben, sonst droht dem KI-Kumpel ein Dreher.

Auf dem Weg von der ersten Idee zum fertigen Produkt musste die Tuning-Raserei "Juiced" viele Hürden nehmen: Ursprünglich sollte sie bereits letzten Sommer in den Regalen stehen und der PS-Protz-Konkurrenz einen Schritt voraus sein. Dummerweise ging dem Partner Acclaim kurz vor dem geplanten Starttermin endgültig die Puste aus, womit sich "Juiced" plötzlich ohne Publisher wiederfand – besonders bitter angesichts der Tatsache, dass dem Team beim vorherigen Arbeitgeber Rage mit "Lamborghini" für die Xbox fast genau dasselbe schon mal passiert war. Wie die meisten anderen Acclaim-Titel fand aber auch "Juiced" ein neues Zuhause bei THQ, um die man sich bekanntlich keine finanziellen Sorgen machen muss. Nachdem sich die Veröffentlichung ohnehin schon verschoben hatte, wurde konsequent zusätzliche Zeit eingeräumt, um diverse Problemzonen nochmals gründlich zu überarbeiten. Jetzt ist die Warterei vorbei und "Juiced" geht im Juni endgültig an den Start.

Rasen ohne Sorge

Im Gegensatz zu vielen anderen Tuning-Rennspielen seid Ihr nicht illegal unterwegs: Sämtliche Rennen finden auf abgesperrten Rundkursen und zu allen Tageszeiten statt, Unfallmagneten wie Zivilverkehr und fiese Kreuzungen gibt es ebenso wenig wie ein frei befahrbares Straßennetz. Statt "Underground"-Ambiente zu erleben, steckt Ihr also mitten in der legitimen Raserszene der fiktiven, von Los Angeles inspirierten Großstadt Angel City. Zu Beginn Eurer Karriere seid Ihr ein kleines Licht und macht Euch auf den harten Weg, den Respekt aller PS-Narren zu erringen. Neben Eurem Heimatrevier rund um ein Hochgeschwindigkeitsoval ist die Metropole in acht weitere Bezirke aufgeteilt, die sich nicht nur optisch, sondern auch im Aufbau der Strecken unterscheiden: Während z.B. in der Downtown verwinkelte Kurse mit vielen 90°-Knicken das Bild bestimmen, kommen Gasfüße im Oval auf ihre Kosten. In den Hügeln vor der Stadt beweist Ihr Euer Können auf Pisten mit Geröll, vielen Höhenunterschieden und langgezogenen Kurven – für Umfang ist mit fast 100 Rundstrecken und Etappenkursen gesorgt. In jedem Stadtteil hat eine andere Crew das Sagen. Um dort an lukrativen Rennen teilnehmen zu dürfen, müsst Ihr den Respekt ihrer Anführer erringen. Nicht jeder lässt sich von Siegen beeindrucken: Manche stehen auf einen riskanten Fahrstil, andere honorieren es, wenn Ihr Zuversicht zeigt und vor einem Wettbewerb um viel Geld wettet. Ebenfalls gern gese-



PS2 Viel Rauch um wenig Punkte: Wer beim Angeben stets Donuts dreht, sammelt bald nur Buh-Rufe.



XB Im Abendrot rast es sich auch nicht entspannter als sonst: Hartnäckige Konkurrenten setzen Euch zu jeder Uhrzeit zu.



XB Dank intelligenten Fahrhilfen kommt Ihr auch auf neuen Kursen gut zurecht: Die (abschaltbare) Einblendung oben warnt vor Kurven und überhöhter Geschwindigkeit, der Pfeil unten zeigt an, dass ein Konkurrent direkt hinter Euch lauert.

hen sind ein großer Wagenpark, extravagantes Tuning oder besondere Leistungen in bestimmten Rennvarianten – neben den obligatorischen Sprintrennen mit Nitroeinsatz und manueller Schaltung oder Teamfahrten (siehe Kasten) betätigt Ihr Euch daher bei 'Angeber'-Auftritten.

Kunstfahrer gesucht

Dahinter verbirgt sich eine Art "Tony Hawk" mit Auto: Auf einer abgesperrten Piste brettert Ihr mit Eurem Boliden vor Publikum durch die Gegend und vollführt Donuts, Wendemanöver und Dreher – haut Ihr die Karre nicht gegen eine Leitplanke, sammelt Ihr durch Combos und abwechslungsreiche Aktionen kräftig Punkte, an bestimmten Stellen gibt's für die Erfüllung von Zuschauerwünschen zusätzliche Boni.

Steigt Euer Ansehen, könnt Ihr nicht nur an Rennen teilnehmen, sondern auch eigene Wettbewerbe im betreffenden Bezirk ausrichten oder das Risiko eingehen und den Crew-Anführer zu einem Duell zu fordern: Der Sieger kassiert den Wagen des Verlieres, es geht also um alles oder nichts. Um im Fall einer Niederlage nicht gänzlich aufgeschmissen zu sein, solltet Ihr gewonnene Preisgelder in Euren Fuhrpark investieren: Die Vehikel sind je nach Leistung in acht Klassen eingeteilt, für entsprechend eingeschränkte Läufe braucht Ihr mindestens ein passendes Exemplar. Etwaige Schäden durch Rempler wollen außerdem bezahlt werden, die restliche Kohle steckt Ihr auf Wunsch in Performance- und Stil-Tuning – für alle Bedürfnisse stehen zahlreiche lizenzierte Bauteile parat.

Neben der Karriere könnt Ihr online gegen fünf Konkurrenten Eure Klasse beweisen oder Ihr tretet im kurzweiligen Arcade-Modus an: Ähnlich wie bei "Project Gotham Racing 2" warten mehrere Levels mit jeweils fünf Rennen, bei denen Ihr auch mal spezielle Aufgaben wie das Unterbieten einer Rundenzeit, das Halten der Mindestgeschwindigkeit oder Vermeidung jeder Lackschäden erfüllen sollt. *us*

Ulrich Steppberger

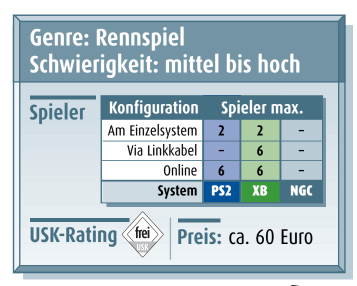
Das knappe Jahr Extrazeit hat "Juiced" sichtlich gut getan: So bekam die Optik eine Frischzellenkur verpasst, die das trotz reichlich Farbeinsatz dezent bieder wirkende Äußere aufpeppt und einzelne Glanzlichter wie schicke Lackreflexionen setzt. Allem voran wurde das Hauptproblem der 'Acclaim-Version' korrigiert: Die meisten Vehikel lassen sich nun trotz anspruchsvoller Fahrphysik handlich steuern, PS-Monster dagegen sind weiterhin kaum zu bändigen – Erfolge in höheren Rennklassen fordern entsprechende Geduld. Die neue Arcade-Variante dient als kluge Alternative zum Karriere-Modus, der trotz vieler guter Ideen schon mal für Frust sorgt. So fallen die 'Angeber'-Fahrten schwer und hätten ein besseres Tutorial als nur ein paar Videos vertragen. Die Notwendigkeit riskanter Wetten wirft Euch mit Pech mitunter soweit zurück, dass Ihr wieder bei Anfänger-Rennen rumkrebst. So spektakulär wie der Genre-Primus "Underground 2" kommt "Juiced" nicht daher, liefert aber ansprechende Tuning-Action mit viel Umfang und Ideen, weshalb PS-Liebhaber eine Runde drehen sollten.



XB Praktisch: Grüne Lampen zeigen den Scheitelpunkt einer Kurve an.



XB Viel Platz: Im Splitscreen machen sich mal wieder CPU-Gegner rar.



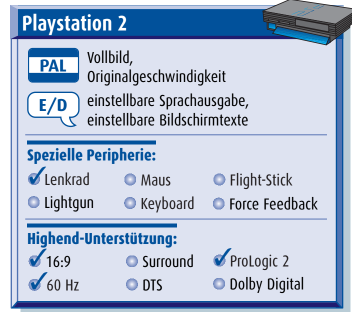
Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem	2	2	–
Via Linkkabel	–	6	–
Online	6	6	–

(Spieler max.)

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

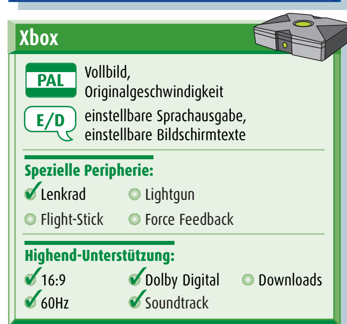


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ○ Surround ✓ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

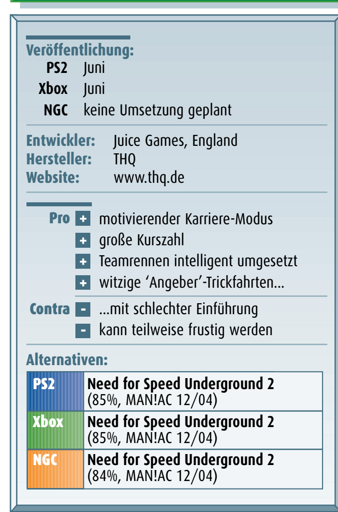


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Dolby Digital ○ Downloads
✓ 60Hz ✓ Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 Juni
Xbox Juni
NGC keine Umsetzung geplant

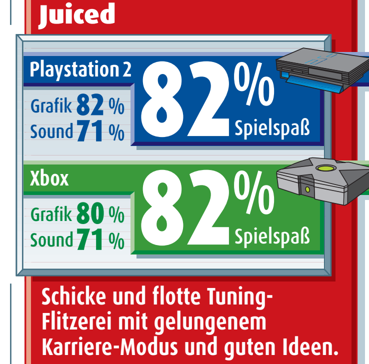
Entwickler: Juice Games, England
Hersteller: THQ
Website: www.thq.de

Pro
+ motivierender Karriere-Modus
+ große Kurszahl
+ Teamrennen intelligent umgesetzt
+ witzige 'Angeber'-Trickfahrten...

Contra
– ...mit schlechter Einführung
– kann teilweise frustig werden

Alternativen:

PS2	Need for Speed Underground 2 (85%, MAN!AC 12/04)
Xbox	Need for Speed Underground 2 (85%, MAN!AC 12/04)
NGC	Need for Speed Underground 2 (84%, MAN!AC 12/04)

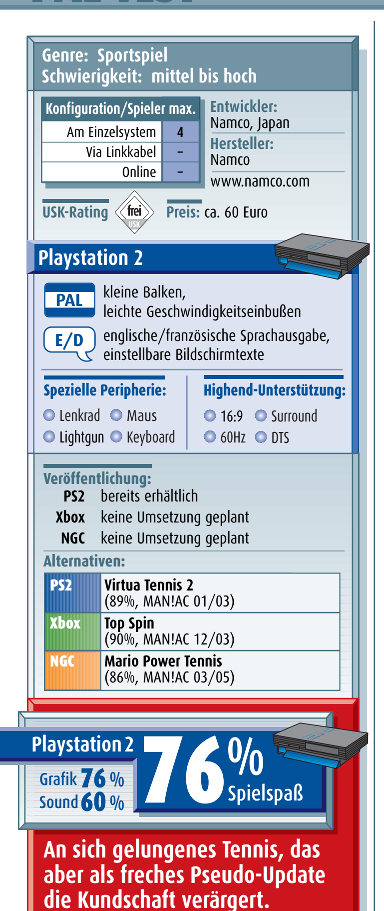


Juiced

Playstation 2: Grafik 82 %, Sound 71 % – 82 % Spielspaß
Xbox: Grafik 80 %, Sound 71 % – 82 % Spielspaß

Schicke und flotte Tuning-Flitzerei mit gelungenem Karriere-Modus und guten Ideen.





Playstation 2

Grafik 76 %
Sound 60 %

76 % Spielspaß

An sich gelungenes Tennis, das aber als freches Pseudo-Update die Kundschaft verärgert.

Roland Garros 2005





PS2 Bei den optionalen Doppel-Matches ist Teamwork Pflicht.

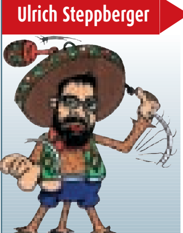


PS2 Einzige nennenswerte Neuheit: das konfus-hektische Bomben-Tennis.

Namco beschert PS2-Filzballjüngern das obligatorische jährliche "Smash Court Tennis"-Update. Diesmal wurde der Serienname mit einem 'Powered by'-Schriftzug versehen und in den Unteritel abgeschoben. Terminlich geschickt heißt der jüngste Spross "Roland Garros 2005" – schließlich steht das gleichnamige französische Grand-Slam-Turnier vor der Tür.

Getan hat sich zum Vorgänger "Pro Tournament 2" herzlich wenig, sogar das Sprachsample im Titelbild verkündet noch den alten Namen: So wurde eine Hand voll der 16 Tennisprofis in die Wüste geschickt und durch frische, aber weniger illustre Namen ersetzt. Als auffälligste Neuerung dient das skurrile 'Bomben-Tennis', das zu einer Gimmick-Runde einlädt: Während der Ballwechsel rollen wuchtige Knallkörper auf das Spielfeld und detonieren nach Ablauf eines Countdowns – wer den anderen sprengt, erhält einen Punkt. Ansonsten fallen kosmetische Änderungen und Kürzungen auf: Im Arcade-Modus tretet Ihr nur noch auf den verschiedenen Sandplätzen von Roland Garros an und nicht mehr bei allen Grand Slams. Bei der Karriere strich man die gewitzte 'Highlight'-Variante des Vorgängers, auch die 60-Hz-Option wurde wegrationalisiert. *us*

Ulrich Steppberger

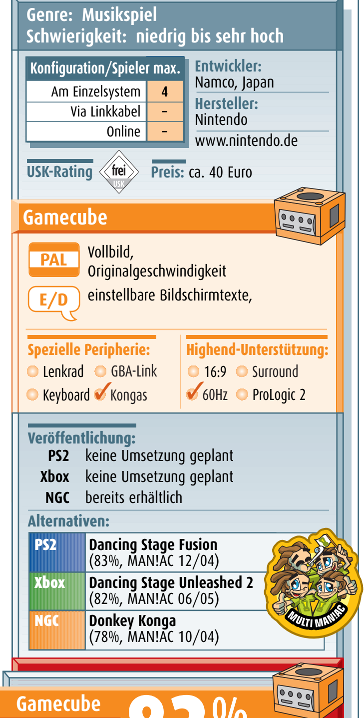


Dreistigkeit kennt keine Grenzen: Zwar wird immer auf die Update-Politik von EA geschimpft, doch liefern die Amerikaner zumindest stets etwas mehr im Vergleich zu den Vorgängern. Namcos "Roland Garros 2005" ist ein anderes Kaliber: Für eine Hand voll kosmetische Änderungen und ein nettes, aber völlig belangloses Minispiel Vollpreis zu verlangen, wäre schon unverschämt genug. Dann aber auch noch Bestandteile des Vorgängers wie den 60-Hz-Modus oder die alternative Karriere-Spielweise zu streichen, ist besonders frech. "Roland Garros 2005" bietet – für sich allein betrachtet – zwar gutes Tennis, stellt aber im Vergleich zum weitgehend identischen Vorgänger einen Rückschritt dar: Bei Interesse lohnt sich der Kauf von Letzterem also eher.





Donkey Konga 2



Gamecube

Grafik 51 %
Sound 85 %

83 % Spielspaß

Breit gefächerte Musik, bessere Steuerung und edle Rhythmuswechsel lassen die Affen tanzen.



NGC Hammerbrüder: Sammelt erstmals im Team Kohle – Teilen macht Spaß!

NGC Da guckt der Opi: Baut Symbol-Stapel mit blitzschneller Trommelei ab.

Ihr verwendet Eure Bongos momentan als Bierkrug-Attrappe? Das muss nicht sein. Denn die verlauste Affenbande Donkey, Diddy, Cranky und Dixie versammelt sich erneut im musikalischen Dschungelcamp. Das rhythmische Spielprinzip bleibt auch in der zweiten Jam-Session gleich: Klopft auf die linke respektive rechte Trommel bei gelben und roten Symbolen. Beide Schlagseiten der Taruconga bearbeitet Ihr für pinkfarbige Kreise. Bei einem blauen Zickzack-Trommelzeichen klatscht Ihr behende in die Hände oder schreit ins Mikro. Begabte Musikusse achten auf perfekt getimtes Klopfen. Dadurch steigt Eure Rhythmus-Leiste in den goldenen Bereich und Ihr seid Eure Geldsorgen auf einen Schlag los. "Donkey Konga 2" legt zudem größeren Wert auf Mehrspieler-Modi. So sammelt Ihr erstmals zu zweit Kohle, um neue Trommeltöne oder 'Gorilla'-Schwierigkeitsgrad-Lieder frei zu schalten. Auswendiglerner übertölpelt Nintendo mit dem 'Notensalat'-Modus: Die Schlagabfolge verändert sich hier ständig.

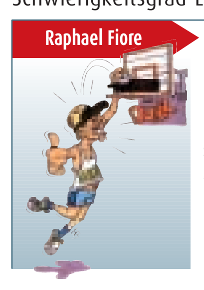
Schließlich erfreut Ihr Euch an witzigen Minispielen wie 'Senso'-Rhythmus-Nachhämmern oder einer simplen Congo-Knobelei. *rf*

Affenmusik

Die (fast) komplette Cover-Song-Liste

Pop:	Disco:
All Star	Jungle Boogie
Are You Ready for Love	That's the Way I Like it
Boombastic	Klassik:
Breakfast at Tiffanys	Eine kleine Nachtmusik
Enjoy the Silence	Havanaise
I'm a Slave for You	Nussknackersuite
Losing my Religion	Wilhelm Tell
Runaway Train	Nintendo:
Shiny Happy People	Green Greens
Sidewalks	Mute City
Latin:	Pokémon Theme
La Bamba	Super Mario Bros. 3
La Cucaracha	Rock:
Dance:	Drive
Contact	Mansize Rooster

Raphael Fiore



Mich laust der Affe: Ein kunterbuntes und wildes Gefühl lässt meinen Körper unverhältnismäßig zucken. Ich versuche mich unter Kontrolle zu halten, aber "Donkey Konga 2" weckt unweigerlich das Tier in mir. Denn Namco hat fast alle Mängel des Originals verbessert: Der musikalische Beat harmoniert wunderbar mit dem vorgegebenen Takt. Auch die vielseitigen und erweiterten Mehrspieler-Modi begeistern. Vor allem die Möglichkeit, zu zweit Goldmünzen zu sammeln, entzückt einträchtige Freunde. Zu einem musikalischen Ohr-gasmus fehlt aber ein wenig: Das Durchtrommeln des hammerharten 'Gorilla'-Schwierigkeitsgrads wird leider nicht mit einer Hand voll neuen Liedern belohnt, die dezent unlogische Auswertung der Vierspieler-Duelle missfällt Combo-Fetischisten.

 Playstation 2  Xbox Gamecube

Animaniacs: The Great Edgar Hunt





XB Schaffner, ich habe kein Ticket: 'Hau den Maulwurf'-Anleihen sind rein zufällig.



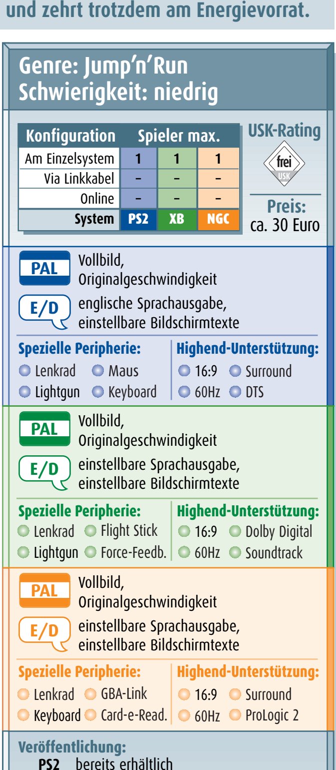
NGC Schnappis Mama beißt ins Leere und zehrt trotzdem am Energievorrat.

Katzenjammer: Die abgedrehten Cartoon-Miezen Dot, Wakko und Yakko müssen die verschlafene Stadt Tinsel Town vom griesgrämigen Halunken Cyril Coupe Deville befreien. Der Lump hat außerdem 45 kostbare Edgar-Statuen geklaut und die schmucken Stücke auf sechs Welten verteilt. Also wechselt Ihr je nach Situation zwischen den drei Helden, schnappt die Kleinode und öffnet neue Abschnitte. Im Verlauf des Abenteuers erlernt das fauchende Trio diverse Fähigkeiten und kraxelt etwa steile Bergwände empor. Nebenbei erhalten die durchgeknallten Hauskätzchen Unterstützung von Maus-Traumpaar Pinky und Brain: Letztere stellen sich in diversen Minispielen dumm wie Brot an, wenn z.B. Pferdehufe von müden Gäulern zu stibitzen sind.

In den grafisch lausigen Zwischensequenzen versucht Ignition den Humor der Zeichentrick-Serie zu übernehmen – das misslingt wie so vieles in diesem fehlerhaften Hüpfer. Die Miezekätzchen steuern sich träge und die miese Kollisionsabfrage lässt Euch verzweifeln. Darüber hinaus nerven strohdumme Gegner und uninspirierte Rätsel- und Sprungeinlagen. Einzig traditionell seitlich scrollende Abschnitte versprühen etwas Charme, doch das reicht nicht: Sogar das unterdurchschnittliche und ähnlich aufgebaute "Looney Tunes: Back in Action" hoppelt eine Liga höher – bloß im Regal stehen lassen! *rf*



PS2 Die Minispiele belasten Eure Nerven mit ungenauer Steuerung.



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei

Preis: ca. 30 Euro

PS2: PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit. E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte.
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard. Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox: PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit. E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte.
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb. Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

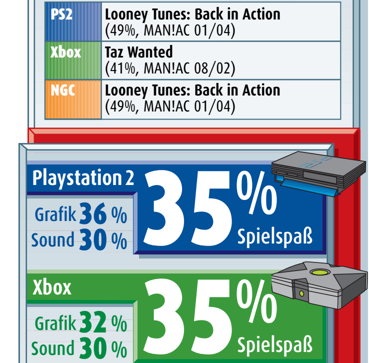
Gamecube: PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit. E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte.
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read. Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Ignition, England
Hersteller: Ignition
Website: www.ignitionent.com

Alternativen:

PS2	Looney Tunes: Back in Action (49%, MAN!AC 01/04)
Xbox	Taz Wanted (41%, MAN!AC 08/02)
NGC	Looney Tunes: Back in Action (49%, MAN!AC 01/04)



Playstation 2: Grafik 36 % Sound 30 % – 35 % Spielspaß

Xbox: Grafik 32 % Sound 30 % – 35 % Spielspaß

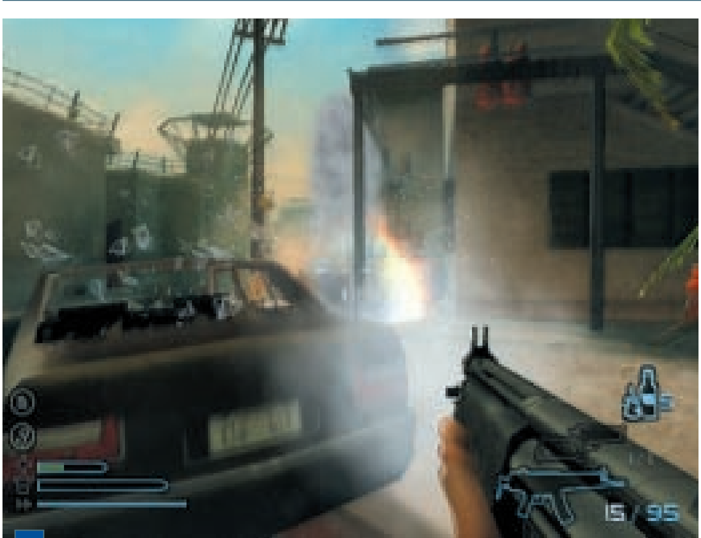
Gamecube: Grafik 34 % Sound 30 % – 35 % Spielspaß

Völlig überflüssige Hüpferei mit nerviger Steuerung und unsäglichen Design-Macken.



Cold Winter

PS2 Optionales Ziel: Mit einem Geschütz schießt Ihr Hubschrauber ab.



PS2 Schnell weg hier: Beim Straßenkampf fahren die Gegner schweres Geschütz auf. Dem heftigen Granatbeschuss kann selbst Eure Deckung nicht standhalten.



PS2 Einzelkämpfer: Gegen einen Panzer tretet Ihr nur ein einziges Mal an. Wenige Schüsse mit dem Raketenwerfer reichen und der immobile Stahlkoloss ist Schrott.

Dass es die chinesische Justiz mit den Menschenrechten bisweilen nicht so genau nimmt, ist hinreichend bekannt. Auch dass Geheimdienste im Falle der Gefangennahme ihrer Agenten deren Existenz leugnen, scheint vertraut. Schlechte Aussichten also für MI6-Agent Andrew Sterling, der beim Spionieren im Reich der Mitte erwischt wurde. Während China überschwänglich das neue Jahr begrüßt, wartet Euer Alter Ego in einer feuchten Gefängniszelle auf seine Hinrichtung. Glücklicherweise hat der Spion mächtige Freunde, die ihm schließlich zur Flucht verhelfen. Begleitend zur pompösen Lichtershow am Silvesterhimmel entfacht Andrew in den maroden Gefängnismauern ein tödliches Feuerwerk.

Blutige Bastelstunde

Kaum die Digi-Knarre in der Hand, fühlen sich routinierte Shooter-Spieler bei "Cold Winter" sofort heimisch: Zu Beginn wählt Ihr dank kontextsensitiver Abfrage automatisch Eure präferierte Kameraeinstellung (normal oder invertiert) und schreitet ohne lästiges Vorgeplänkel direkt zur Tat. Genretypisch streckt Ihr die ersten Feinde mit einer Pistole nieder, durchschlagende Wummen gibt's im späteren Spielverlauf. Zwar dürft Ihr den erledigten Gegnern die Knarren abknöpfen, doch der Platz im Inventar ist begrenzt. Neben seinem aktuellen Schießeisen kann Euer virtuelles Ebenbild höchstens einen weiteren Ballermann mit sich herumschleppen. Abhilfe schaffen zahlreiche Wurfgeschosse wie Granaten, Molotow Cocktails oder Brandbomben. Während Erstere nur aufgesammelt werden, müsst Ihr die restlichen Sprengkörper selbst fabrizieren. Die Bestandteile liegen wahllos verteilt in den Levels, finden sich aber auch bei Feinden oder in Kisten versteckt. Habt Ihr alle Komponenten beisammen, genügt ein Knopfdruck und aus Stofffetzen, Flasche und Treibstoff entsteht ein tödlicher Flammen-Cocktail. Ferner bringt die simple Bastelei einen Dietrich sowie ein elektronisches Hackergerät hervor. Damit knackt Ihr Schränke, Türen und verschlossene Waffenkisten, um Euer Inventar mit Munition, Gegenständen oder durchschlagenden Schießeisen zu bereichern. Angesichts der scharenweise auftretenden Feinde seid Ihr ständig auf bleihaltige Unterstützung angewiesen. Obschon sich Euch nur sehr selten Widersacher vom Kaliber eines Hubschraubers oder Panzers in den Weg stellen, solltet Ihr das Fußvolk nicht unterschätzen. Raketenwerfer, stationäre Geschütze sowie Scharfschützengewehre richten

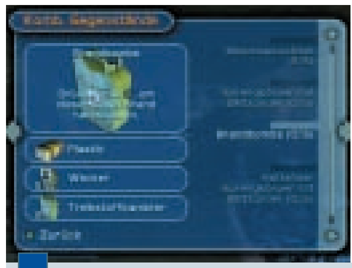


PS2 Der Bioanzug in Mission 10 bietet zwar begrenzten Schutz gegen feindliches Gewehrfeuer, schränkt die Sicht jedoch arg ein.

Janina Wintermayr



Krawall ohne Kompromisse: Swordfishs Ego-Shooter macht vieles richtig – von der actiongeladenen Inszenierung über die tadellose Spielbarkeit bis zur gelungenen Synchronisation. Selbst Shooter-Neulingen gelingt dank moderatem Schwierigkeitsgrad und fairen Checkpoints der Einstieg, während sich Ballerprofis an der unkomplizierten Thematik erfreuen. Einige Ärgernisse verwehren "Cold Winter" jedoch höhere Wertungsweihen: Sauer stößt vor allem der abwechslungsarme Spielverlauf auf. In 16 Missionen trabt Ihr durch mal mehr, mal weniger hübsche 08/15-Levels und knallt bis auf wenige Ausnahmen Fußvolk über den Haufen. Letzteres nervt mit durchschnittlicher KI: Zwar agieren einige Gesellen durchaus intelligent und suchen Deckung, der Großteil biedert sich aber als Kanonefutter an. Erfrischend dagegen der Einsatz der Objekt-Physik: Leider nehmen gegen Ende der etwa zehnstündigen Ego-Knallerei die Interaktions-Möglichkeiten zusehends ab. Etwas mehr Kreativität hätte ich mir bei den Multiplayer-Modi gewünscht – 'Deathmatch'- oder 'Capture the Flag'-Varianten hauen heutzutage wirklich niemanden mehr vom Hocker.




PS2 Selbst ist der Mann: Banale Gegenstände verbaut Ihr im Inventar zu tödlichen Waffen oder nützlichen Einbrecherinstrumenten (rechts).



PS2 Die Qual der Waffen-Wahl: Andrew kann nur zwei Schießeisen tragen – überlegt gut, welche Knarren die meisten Vorteile bieten.



PS2 Erst basteln, dann brennen: Mit dem Molotow Cocktail setzt Ihr gleich mehrere Feinde in Brand.

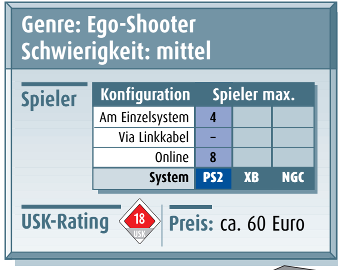


PS2 Keine Angst vor Spritzen: Mit einer Injektion füllt Ihr Eure Lebensleiste auf.

mehr Schaden an, als Euch lieb ist. Aufgrund kugelsicherer Westen geben die Schurken erst nach zähem Dauerbeschuss oder gezielten Kopftreffern klein bei. Letztere haben zudem den Vorteil, dass die Rüstung intakt bleibt und nach dem Aufsammeln Euren eigenen Schutz verstärkt. Des Weiteren dürft Ihr jederzeit medizinische Hilfe in Anspruch nehmen oder nach eventuellem Ableben sofort beim letzten, fair positionierten Checkpoint weitermachen. Dennoch lohnt es sich, auf defensive Taktiken zurückzugreifen. Die 'Karma'-Physik-Engine gestattet Euch, alltägliche Gegenstände wie Tische umzustürzen und als Deckung zu benutzen. Blumentöpfe, Abfalleimer oder Melonen könnt Ihr dem Feind dagegen in die Visage schleudern – Schaden richten die kuriosen Wurfgeschosse allerdings kaum an.

Schöne heile Shooterwelt

So kompromisslos Hauptcharakter Andrew Sterling mit den KI-Schergen verfährt, so konsequent folgt der Spielablauf ausgetretenen Shooter-Pfaden: In 16 Missionen ballert Ihr Euch durch linear aufgebaute Levels und erfüllt gehorsam primäre und optionale Ziele. Auch was die Originalität der Schauplätze anbelangt, haben sich die Entwickler nicht gerade übertroffen. Arabische Wüstenstadt, maroder Gefängniskomplex, High-tech-Forschungsanlage und eingeschneite Raketenbasis – die typischen Shooter-Standards geben sich die Klinke in die Hand. Abseits der Storykampagne lädt der Multiplayer-Modus (wenig überraschend) zu Deathmatch-Kämpfen via Splitscreen und Online-Matches für bis zu acht Personen ein. Deutsche Zocker müssen sich mit einer entschärften Version zufrieden geben. Sowohl Digi-Blut als auch einige derbe Zwischensequenzen fielen der Schere zum Opfer. *jw*



Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	8		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 18 — Preis: ca. 60 Euro

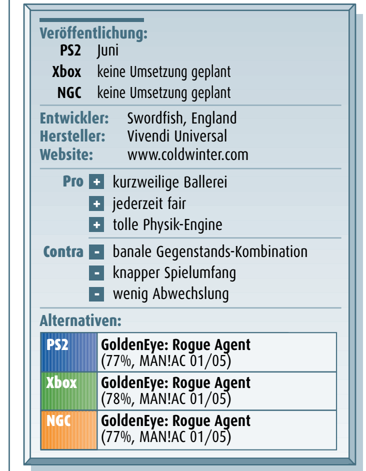


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✔ ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



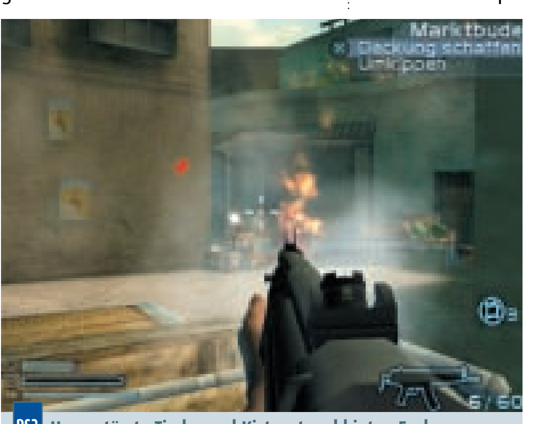
Veröffentlichung:
PS2 Juni
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Swordfish, England
Hersteller: Vivendi Universal
Website: www.coldwinter.com

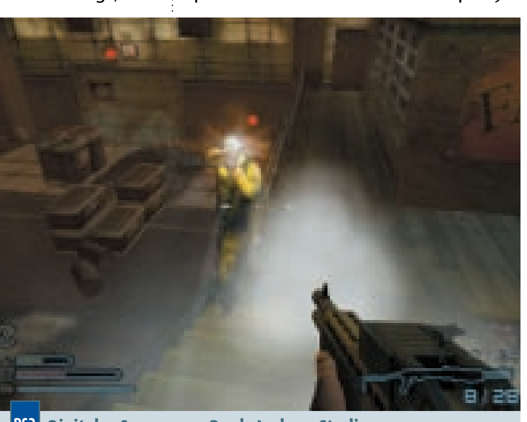
Pro
+ kurzweilige Ballerei
+ jederzeit fair
+ tolle Physik-Engine

Contra
- banale Gegenstands-Kombination
- knapper Spielumfang
- wenig Abwechslung

Alternativen:
PS2 GoldenEye: Rogue Agent (77%, MAN!AC 01/05)
Xbox GoldenEye: Rogue Agent (78%, MAN!AC 01/05)
NGC GoldenEye: Rogue Agent (77%, MAN!AC 01/05)



PS2 Umgestürzte Tische und Kistenstapel bieten Euch Deckung. Letztere geben bei Dauerbeschuss jedoch nach.



PS2 Digitaler Superman: Dank Andrew Sterlings enormer Widerstandskraft könnt Ihr Euch frontal den Gegnern stellen.

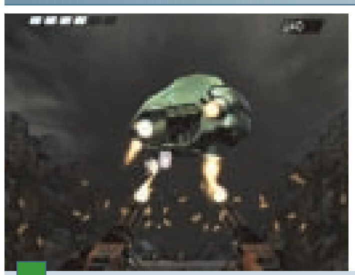
Cold Winter

Playstation 2
Grafik 75 %
Sound 78 %
78 % Spielspaß

Spannende Ego-Action mit guter Synchronisation, aber wenig Abwechslung und geringem Umfang.



Pariah




XB Stationär und mobil: Neben dem doppelläufigen Flugabwehrgeschütz (links) dürft Ihr auch verschiedene Vehikel bedienen.



XB Außen hui, innen Pfui: Während die Grafik trotz Ruckler gefällt, sorgt das debile Feindvolk für Ernüchterung.

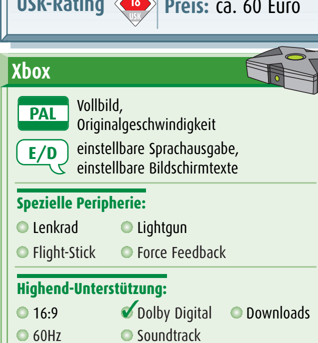


Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	16		
Online	16		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 Preis: ca. 60 Euro



Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- 60Hz
- Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 Juni
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

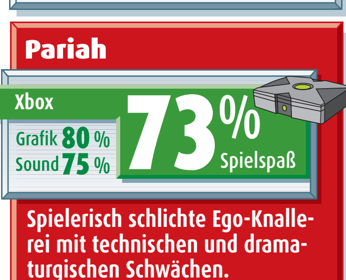
Entwickler: Digital Extremes, USA
Hersteller: Hip Interactive
Website: www.pariahgame.com

Pro
+ aufrüstbare Waffen
+ actionreiche Ballerei
+ atmosphärische Optik...

Contra
- ...die leider unter Rucklern leidet
- plumpe Gegner-Intelligenz
- eintöniger Spielablauf

Alternativen:

PS2	Cold Winter (Test auf Seite 96)
Xbox	Halo 2 (91%, MAN!AC 01/05)
NGC	GoldenEye Rogue Agent (77%, MAN!AC 01/05)



Pariah

Xbox
Grafik 80 %
Sound 75 %
73 % Spielspaß

Spielerisch schlichte Ego-Knallerei mit technischen und dramaturgischen Schwächen.

Pariah = der/die Unberührbare. Ein ungewöhnlicher Name für einen gewöhnlichen Ego-Shooter. In Digital Extremes SciFi-Schießerei übernehmt Ihr die Rolle von Dr. Jack Mason, der seine tiefgefrorene und hochinfektiöse Lebendfracht Karina in ein Hochsicherheitsgefängnis eskortieren soll. Es kommt, wie es kommen muss: Der Raumgleiter wird abgeschossen, Mason mit dem Virus infiziert und die mysteriöse Dame macht sich ohne eine Spur zu hinterlassen aus dem Staub.

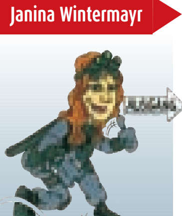
Waffentuning

Ego-Experten wissen, was zu tun ist: Schnappt Euch ein Sturmgewehr und jagt der entschwundenen Dame flugs hinterher. Wären da nicht unzählige fiese Gesellen, die mit Waffengewalt Eure Suchaktion boykottieren, hättet Ihr glatt Zeit, die hübsche Levelarchitektur zu bewundern. Gottlob hat Euer Alter Ego an ein dickes Waffenarsenal gedacht: Mit MG, Schrotflinte, Plasmawumme, Scharfschützengewehr und Granatwerfer heizt Ihr den Widersachern mächtig ein. Wer nach stärkeren Argumenten im Kampf gegen die gepanzerte Infanterie sucht, wird bei den mehrstufigen Aufrüstoptionen fündig. Dreimal dürft Ihr jede Knarre aus Eurem Offensiv-Repertoire mit speziellen Energiekernen verbessern. Selbst vor dem Heiluten-sil – einer Injektionspistole – macht der Tuning-Wahn nicht halt.

Mobile-Shooter

Seit "Halo" gehören Fahrzeuge bei Ego-Shootern zum guten Ton – ein Trend, dem sich "Pariah" nicht verschließt und ebenfalls Vehikel zur motorisierten Gegnerbekämpfung anbietet. Die Entwickler haben aber nicht nur die Idee, sondern gleich die Stick-Steuerung des Microsoft-Primus abgekupfert. Die Fahrintermezzi beschränken sich in den 18 Levels jedoch auf ein Minimum. Stattdessen wandert Ihr per pedes durch idyllische Wald- und Wüstenareale, kämpft auf einem Zug und Frachtgleiter gegen grimmiges Personal und sucht in einer Hightech-Haftanstalt nach Eurer Begleiterin – in der deutschen Fassung leicht zensiert und ohne Blut. Wem dabei nach Gesellschaft dürstet, der holt sich einen zweiten Mitspieler hinzu oder nutzt die umfangreichen Mehrspieler-Angebote: Gespielt wird via System Link, Splitscreen und online auf vorgegebenen sowie selbst erstellten Arealen. *jw*.

Janina Wintermayr



Grafik ist nicht alles: Um bei der Fülle an Xbox-Shootern herauszustechen, muss ein Spiel schon etwas Besonderes bieten. Digital Extremes versucht bei "Pariah" augenscheinlich über die ansehnliche Optik Aufmerksamkeit zu erregen. Doch hinter der hübschen Fassade verstecken sich unschöne Mängel: unoriginelle Spielverlauf, dümmliche KI-Gegner, heftige Ruckelattacken sowie eine nur halbherzig erzählte Story werfen den Shooter im Konkurrenzkampf zurück. Warum "Pariah" trotz technischen Schwächen für Unterhaltung sorgt, liegt an der tadellosen, wenn auch standardisierten Action-Atmosphäre und dem aufrüstbaren Waffenarsenal. Zudem gefällt der Multiplayermodus durch eine Vielzahl an Spielmodi und den gelungenen Karteneditor.



XB Bestimmte Waffenfunktionen wie Infarotsicht oder Rückstoßdämpfer werden erst mit einem Upgrade verfügbar.

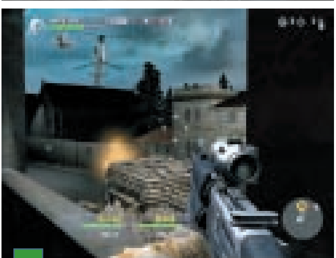


XB Bei heftigem Granatbeschuss fliegen nicht nur die Gegner durch die Luft, auch ganze Gebäudestrukturen stürzen ein.



Close Combat First to Fight

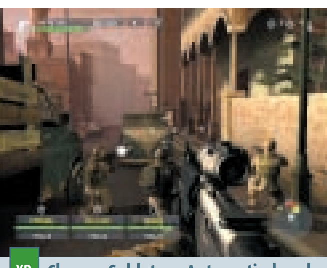




XB An einigen vorgegebenen Stellen könnt Ihr einen Luftschlag veranlassen.



XB Schon Darwin wusste: 'Die Dummen sterben schnell'. Bar jeglichem Selbsterhaltungstrieb läuft Euch das Gros der Feinde freudig vor die Flinte.



XB Clevere Soldaten: Automatisch nehmen Eure Marines den Feind ins Visier.

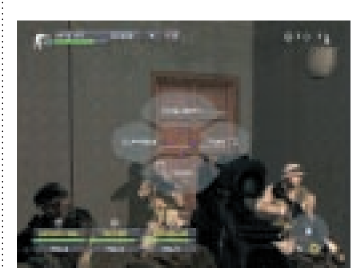
Ein Hoch auf die amerikanischen Marines: Gäbe es diese tapferen Soldaten, die elitäre Speerspitze der US-Army nicht, würde das terroristische Gesindel in den Straßen von Beirut noch immer für Unruhe sorgen. Mächtig viel Pathos, den Entwickler Destineer hier an den Tag legt – und dafür mit einer verweigerten Altersseinstufung der USK bestraft wurde. Die traurige Konsequenz für den deutschen Zocker: Take 2 sieht von einer Veröffentlichung hierzulande ab. Traurig deshalb, weil sich hinter der übertriebenen Lobhudelei ein spielerisch anständiges Taktik-Geballere versteckt.

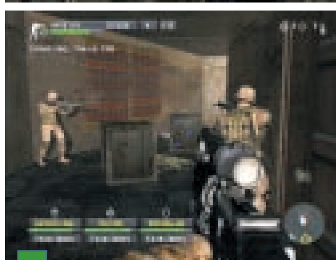
Alle für Einen

Die Prämisse ist hinreichend bekannt: Ihr schlüpft in die Uniform des Teamführers und scheucht via Padkommandos Eure drei Digi-Kumpanen durch das libanesische Krisengebiet. Zwar findet sich das Soldatentrio dank fitter CPU-Intelligenz gut selbst zurecht, primär sind die Mannen aber auf Eure weisen Worte angewiesen. Das Befehls-Repertoire reicht von grundlegenden Kommandos wie 'Folgen', 'Vorrücken' oder 'Feuerschutz' bis hin zum Stürmen und Sichern eines Raumes. Egal ob Marschbefehl oder Räumkommando – die Ausführung gestaltet sich denkbar einfach: Zeigt mit dem Fadenkreuz auf die gewünschte Position oder Tür und blendet durch Drücken der A-Taste das Befehls-Menü ein. Mit Bestätigen der Aktion schreitet das Marine-Team prompt zur Tat. Natürlich dürft Ihr auch einzelne Soldaten ansprechen und zum Soloeinsatz verdonnern. Behaltet die Gesundheit Eurer Teammitglieder jedoch ständig im Auge und helft im Notfall mit einem Medipack nach. Geht ein Marine getroffen zu Boden, fällt er für die Dauer des Levelabschnitts aus. Wie wichtig das Team im Kampf ist, zeigt sich im Hinblick auf das mickrige Waffenarsenal: Alleine kommt Ihr mit Standard-MG, Granatwerferaufsatz, Rauch- und Splittergranaten nicht weit. Neben der Unterstützung Eurer Kameraden dürft Ihr deshalb zusätzlich einen Scharfschützen anfordern sowie bestimmte Ziele durch einen Luftangriff zerstören lassen.

Terrorkampf online

Weil der Solo-Modus für Taktik-Profis dank fairer Rücksetzpunkte zum kurzen Vergnügen wird, hat Entwickler Destineer "Close Combat" mit Multiplayer-Optionen bedacht: Via Splitscreen, System Link oder Xbox Live kämpft Ihr in Deathmatch-Arenen oder versucht Euch zu viert an den Story-Missionen im Coop-Modus. *jw*





XB Nachdem Ihr via Menü den Befehl erteilt habt, säubern Eure Soldaten den Raum von Terroristen.

Janina Wintermayr



Als Erstlingswerk nicht schlecht: Mit ihrem Konsolendebüt liefern Destineer einen respektablen Taktik-Shooter ab, der vor allem mit einer unkomplizierten Teamsteuerung und spannenden Einsätzen glänzt. Um sich jedoch mit der Genre-Konkurrenz messen zu können, fehlt's in allen Wertungskategorien am nötigen Feinschliff. Besonders die wankelmütige KI Eurer Kumpel sorgt für Kopfschütteln: Zwar wissen die Soldaten einen Raum zu stürmen, nur um im nächsten Moment einen Feind unbehelligt durch die eigenen Reihen spazieren zu lassen. Zwiespältig auch die Grafik: Einerseits gefallen die optisch schick, aber monoton gestalteten Levels. Andererseits ärgert die ungenaue Kollisionsabfrage. Fans von Taktik-Shootern sei der Titel dennoch ans Herz gelegt.



Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		8	
Online		8	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: nicht geprüft — Preis: ca. 60 Euro

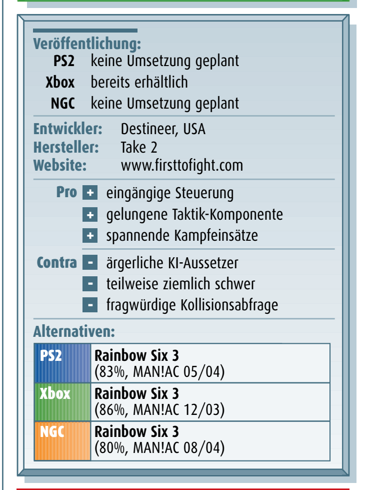


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- 60Hz
- Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

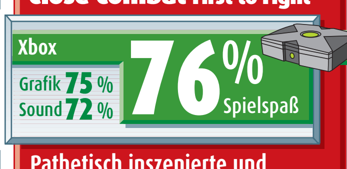
Entwickler: Destineer, USA
Hersteller: Take 2
Website: www.firsttofight.com

Pro
- eingängige Steuerung
- gelungene Taktik-Komponente
- spannende Kampfeinsätze

Contra
- ärgerliche KI-Aussetzer
- teilweise ziemlich schwer
- fragwürdige Kollisionsabfrage

Alternativen:
PS2: Rainbow Six 3 (83%, MAN!AC 05/04)
Xbox: Rainbow Six 3 (86%, MAN!AC 12/03)
NGC: Rainbow Six 3 (80%, MAN!AC 08/04)


Close Combat First to Fight


Xbox
Grafik 75 %
Sound 72 %
76 % Spielspaß

Pathetisch inszenierte und herausfordernde Taktik-Ballerei mit zugänglicher Steuerung.



Destroy All Humans!



XB Klassische Missverständnisse der Alienwelt: Auch Crypto glaubt zuerst, dass Kühe die beherrschende Lebensform der Erde sind.



PS2 Je mehr Gesetzeshüter Ihr atomisiert, desto wehrhaftere Abwehrkräfte werden mobilisiert: Die Symbole oben zeigen an, wieviel Aufmerksamkeit Ihr bereits erregt.

Crypto ist ein mies gelaunter Bursche: Zum einen existiert er nur als das jüngste Exemplar einer langen Klon-Serie, zum anderen muss er Probleme ausbügeln, die ihm sein Vorgänger hinterlassen hat. Der wurde nämlich mitsamt fliegender Untertasse auf der Erde abgeschossen. Das passt den Furons gar nicht, denn die Entdeckung ihrer Existenz gefährdet ihre Pläne: Weil den kleinen grauen Männchen im Zuge der Evolution die Genitalien abhanden gekommen sind und das vorhandene Klon-Material an starkem Qualitätsverlust leidet, müssen neue DNS-Stränge ran – und die tragen ausgerechnet Erdbewohner in sich, seit vor Urzeiten außerirdische Besucher auf unserem Planeten experimentierten. Statt wie sonst üblich die Menschheit zu beschützen, schlagt Ihr Euch diesmal auf die andere Seite und helft Crypto bei seinem Auftrag. Das Alien düst in einer fliegenden Untertasse zu unserer Welt, allerdings nicht in der Gegenwart: "Destroy All Humans!" spielt in den 50er-Jahren, entsprechend tummelt Ihr Euch in einem Amerika, das hinter unerklärlichen oder bedrohlichen Vorkommnissen eine Machenschaft der bösen Kommunisten vermutet. Der erste von rund 20 Aufträgen führt Crypto auf eine ländliche Farm, die von tumben Redneck-Naturburschen bevölkert wird. Habt Ihr dort genug Chaos veranstaltet, erkundet Ihr fünf weitere Areale, darunter eine typische Heile-Welt-Vorstadt, die streng bewachte Militärbasis 'Area 42' und die Landeshauptstadt. Habt Ihr alle Story-Aufgaben in einem Gebiet erledigt, könnt Ihr jederzeit zur freien Erkundung dorthin zurückkehren und diverse Nebenaufgaben erledigen oder versteckte Sonden aufspüren. Als Belohnung winken u.a. Filmschnipsel aus dem legendären Trash-Film 'Plan 9 from Outer Space'.

Kampf mit Köpfchen

Crypto ist zwar ein Bursche mit ausgeprägter 'Erst zerstören, dann fragen'-Mentalität, doch mittels telepathischer Verbindung schickt ihn sein

▪ ▪ ▪ Alte Alien-Ahnen ▪ ▪ ▪

Auf Spurensuche nach Cryptos Vorgängern aus der PSone-Ära



B-Movie (1998)



Terracon (2000)

Obwohl die Grundidee von "Destroy All Humans!" nahe liegt, wurde sie vorher nie konsequent umgesetzt. Allerdings finden sich in der PSone-Bibliothek zwei Titel, deren Konzepte Ähnlichkeiten aufweisen – ob sich Pandemic davon hat inspirieren lassen?

Bei "B-Movie" (1998) drehte sich alles um einfallende Ufos, die auf dem Planeten für Verwüstung sorgten. Zwar wurde das Geschehen ähnlich dargestellt wie bei der jetzigen Untertassenfliegerei, allerdings waren Spieler damals noch auf Seiten der Menschheit tätig und mussten Zivilisten in "Defender"-Manier per Beam aus der Gefahrenzone retten.

In "Terracon" (2000) dagegen durftet Ihr Euch bereits als Alien betätigen und hattet zu Fuß gegen aggressive Erdlinge zu bestehen. Sonys Abenteuer nahm sich jedoch ziemlich ernst und hatte zudem einige Aufbau-Elemente zur Nachschubsicherung zu bieten – Crypto will bekanntlich genau das Gegenteil erreichen und alles zerstören.



PS2 Gut getarnt ist halb gewonnen: Solange Eure Geisteskraft reicht, könnt Ihr sogar Feinde per Telekinese entsorgen, während Euch die anderen nicht erkennen.



PS2 Und tschüss: Der Quantenzerstörer macht die größten Gebäude klein.

PS2 Wer mit dem Jetpack zu hoch fliegt, wird Ziel von Luftabwehrgeschützen.

XB Schluss mit Lustig: Per Hitzelaser äschert Ihr das Dorffest ein – in der ersten Ausbaustufe erzielt die Waffe erst nach mehreren Schüssen die gewünschte Wirkung.

Vorgesetzter Orthopox auch auf weniger destruktive Missionen: Schließlich sollt Ihr nicht nur für Verwüstung sorgen, sondern auch das Verschwinden Eures Vorgängers aufklären. Außerdem tauchen bald geheimnisvolle 'Männer in Schwarz' auf, die sich als widerstandsfähig erweisen und zu 'Majestic' gehören – auch dieses Rätsel will gelöst werden. Darum betätigt Ihr Euch regelmäßig an Aufgaben wie Informationsbeschaffung und der Suche nach Hinweisen oder bestimmten Objekten.

Da macht es sich gut, dass Euer Alien über eine Reihe mentaler Fähigkeiten verfügt: Mittels Telekinese greift Ihr Euch Gegenstände oder Personen, wedelt sie in der Luft herum und schleudert sie weg, um für Ruhe zu sorgen. Für subtileres Vorgehen geeignet sind die Begabungen, eine Illusion zur Tarnung aufzubauen, die Gedanken von Passanten nach Hinweisen zu durchforsten oder sie mittels Hypnose hilfreiche Aktivitäten ausführen zu lassen – schließlich ist es unauffälliger, wenn ein echter Mensch z.B. ein verschlossenes Tor öffnet. Wenig elegant, aber effizient ist die Möglichkeit, durch Geisteskraft arglose Opfer von ihren Gehirnen zu befreien. Die grauen Zellen solltet Ihr tunlichst sammeln, denn darin befinden sich die wertvollen DNS-Proben, die zugleich als Zahlungsmittel dienen: Auf dem Mutterschiff könnt Ihr damit regelmäßig Eure Kräfte aufbessern oder das Waffenarsenal erweitern.

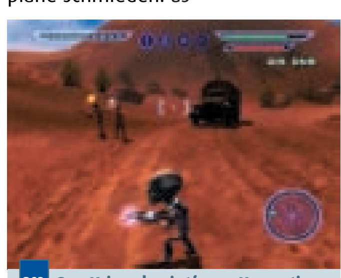
Vorsprung durch Technik

Crypto verlässt sich natürlich nicht ausschließlich auf seinen Grips, sondern hat auch ein paar futuristische Wummen im Gepäck. Mit dem Elektrostrahler brutzelt Ihr Feinde langsam, während ein Treffer aus dem Disintegrator für sofortige Einäscherung sorgt. Eine voll aufgeladene Analprobe wiederum führt bei Opfern zur plötzlichen Hirnausscheidung. Panzer und Raketenstationen demoliert Ihr schließlich mit dem wuchtigen Ionen-Fetzer.

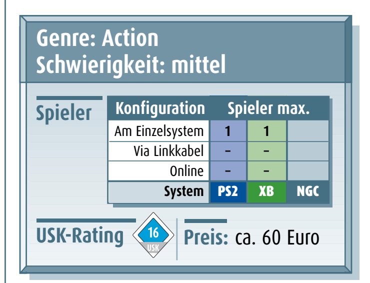
Nicht alle Aufgaben sind zu Fuß lösbar, weshalb Ihr bei Bedarf Eure treue Untertasse entert. Mit dem runden Vehikel schwebt Ihr über Stadt und Land und sorgt für weitere Verwüstung: Per Laserbeam setzt Ihr Gebäude und Umgebung in Flammen, Schallknall- und Quantenzerstörer-Bomben überzeugen mit dicker Sprengkraft. Geht Euch die Munition aus, lässt sich der Traktorstrahl praktisch einsetzen: Sammelt damit einfach Fahrzeuge oder Soldaten auf und lasst sie z.B. über einem Gewässer wieder los – schon herrscht Ruhe und Crypto kann weitere Invasionspläne schmieden. *us*

Ulrich Steppberger

Crypto zeigt den Mafiosi, Gangstas und Söldnern dieser Welt, dass es auch anders geht: "Destroy All Humans!" kommt zwar nicht übermäßig friedlich daher – das Alien springt wenig sanft mit der Menschheit um –, legt den Schwerpunkt aber klar auf Scherz statt Schmerz. Das humorvolle 50er-Jahre-Ambiente legt den Grundstock zu einer spaßigen Parodie. Der gelungenen Optik sieht man die hin und wieder erkennbaren Streaming-Probleme nach, für die professionelle deutsche Synchro gibt's ein dickes Lob. Auch spielerisch wird einiges geboten: Zwar erlebt Ihr durch den geradlinigen Missionsaufbau und die räumlich begrenzten Gebiete nicht das Freiheitsgefühl eines "GTA", dafür sind die einzelnen Aufgaben durchgehend intelligent inszeniert. Das skurrile Waffenarsenal und die Möglichkeit, mit der Untertasse großflächige Verwüstung anzurichten, sorgen ebenso für Abwechslung wie die eingestreuten Nebenbeschäftigungen – auch wenn diese in der Regel etwas simpel ausfallen. Schade finde ich nur, dass es während der Missionen keine Rücksetzpunkte gibt (was an kniffligen Stellen schon mal etwas nervt) und der Spaß leider bald durchgespielt ist.



PS2 Der Kringel zeigt's an: Hypnotisierte Soldaten sind abgelenkt.

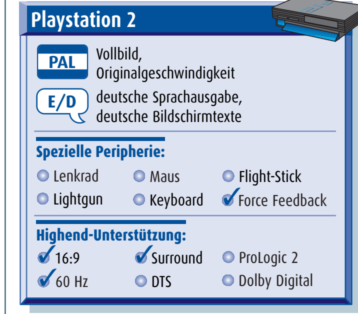


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 | Preis: ca. 60 Euro

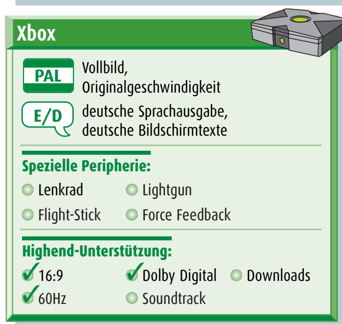


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

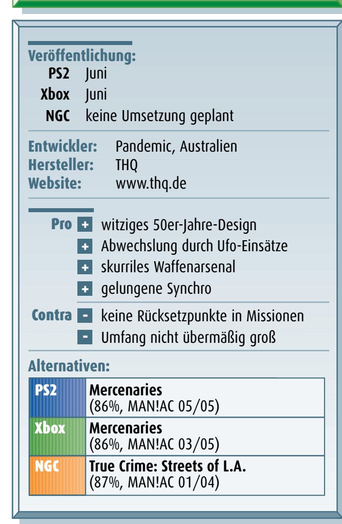


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Dolby Digital ○ Downloads
✓ 60Hz ○ Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 Juni
Xbox Juni
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Pandemic, Australien
Hersteller: THQ
Website: www.thq.de

Pro
+ witziges 50er-Jahre-Design
+ Abwechslung durch Ufo-Einsätze
+ skurriles Waffenarsenal
+ gelungene Synchro

Contra
– keine Rücksetzpunkte in Missionen
– Umfang nicht übermäßig groß

Alternativen:

PS2	Mercenaries (86%, MAN!AC 05/05)
Xbox	Mercenaries (86%, MAN!AC 03/05)
NGC	True Crime: Streets of L.A. (87%, MAN!AC 01/04)



Destroy All Humans!

Playstation 2: Grafik 83 %, Sound 82 % – 84 % Spielspaß

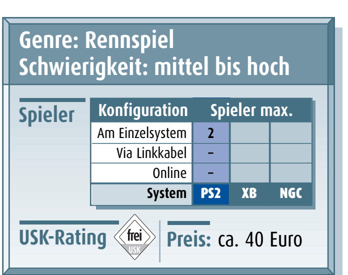
Xbox: Grafik 81 %, Sound 82 % – 84 % Spielspaß

Humorvolle SciFi-Parodie mit viel Action und Charme, der man kleine Macken gern verzeiht.

SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo



PS2 Schäden wirken sich (außer beim Totalausfall) nur optisch aus.

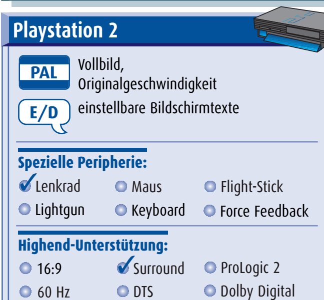


Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating frei — Preis: ca. 40 Euro

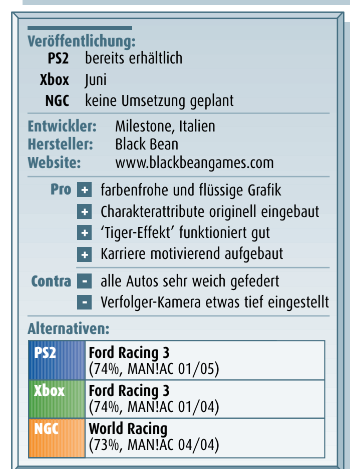


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ✔ Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✔ Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox Juni
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Milestone, Italien
Hersteller: Black Bean
Website: www.blackbeangames.com

Pro
+ farbenfrohe und flüssige Grafik
+ Charakterattribute originell eingebaut
+ 'Tiger-Effekt' funktioniert gut
+ Karriere motivierend aufgebaut

Contra
- alle Autos sehr weich gefedert
- Verfolger-Kamera etwas tief eingestellt

Alternativen:

PS2	Ford Racing 3 (74%, MAN!AC 01/05)
Xbox	Ford Racing 3 (74%, MAN!AC 01/04)
NGC	World Racing (73%, MAN!AC 04/04)



SCAR: Sq.C. Alfa Romeo

Playstation 2
Grafik 82 %
Sound 67 %
77 % Spielspaß

Unterhaltsames Rennspiel mit schicker Optik und ungewohntem, aber witzigem Rollenspiel-Aspekt.



PS2 Neben bekannten Rundkursen wie Laguna Seca oder Hockenheim-Ring fahrt Ihr häufig durch ansehnliche italienische Innenstädte wie Mailand oder Florenz.

PS2 In Herausforderungen gewinnt Ihr neue Ausrüstung: Bedingungen wie ein Minimaltempo sind teils knackig.

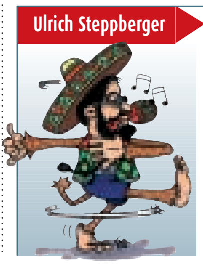
Die italienischen Rennspielspezialisten von Milestone haben ein Herz für Rasereien mit speziellen Kniffen: Ihr PC-Debüt "Bleifuß" feierte als für die Hardware unüblicher Arcade-Flitzer Erfolge, während "Racing Evoluzione" auf der Xbox mit Rollenspielelementen experimentierte. Diese Idee steht bei "SCAR", das sich der ruhmreichen Autoschmiede Alfa Romeo widmet, nun im Mittelpunkt: Milestone sieht seine neue Schöpfung als 'CARPG' – also ein Rennrollenspiel.

Ihr startet mit einem unerfahrenen Piloten das Raser-Leben und nehmt im Zuge der Karriere in 25 alten und neuen Alfa Romeos Platz. Damit flitzt Ihr über 20 Pisten aus drei Kategorien: Feste Rennstrecken wie Hockenheim und Valencia, nur zeitweilig abgesperrte Landstraßen sowie Innenstadt-Parcours. Für Rennerfolge kassiert Ihr kein Preisgeld, sondern Erfahrungspunkte – die gibt's auch für bestimmte Aktionen und Ereignisse, wenn Ihr z.B. Konkurrenzen überholt, Windschatten ausnutzt oder Rundenrekorde aufstellt. Davon verbessert Ihr die neun Charakterattribute Eures Piloten: Neben seinem Fahrkönnen, das Einfluss auf Fahrzeughandling und Beschleunigung hat, steigert Ihr z.B. die Fähigkeit, andere Fahrer nervös zu machen oder Eure 'Gesundheit'. Letztere spielt im Rennen eine wichtige Rolle: Sitzt Euch die Konkurrenz im Nacken, tickt ein Zähler herunter. Läuft er ab, verwischt das Bild als Zeichen Eures Konzentrationsmangels und behindert zeitweilig Eure Sicht auf die Piste.

Das Auge des Tigers

Macht Ihr einen Fehler, habt Ihr hoffentlich den 'Tiger-Effekt' noch nicht verbraucht: Auf Knopfdruck lässt sich das Geschehen ein Stück zurückspulen und bietet Euch damit eine zweite Chance. Bei bestimmten Herausforderungen ergattert Ihr für Siege Ausrüstung wie Helme und Handschuhe, die Eure Attribute ebenfalls steigern. Neben der Karriere dürft Ihr bei Einzelrennen alleine oder im Splitscreen gegen einen Freund ran, per Online-Anbindung stellt Ihr dagegen nur Eure Bestzeiten ins Netz. *us*

Ulrich Steppberger



Frech kommt weiter: Wäre "SCAR" nur ein Standard-Rennspiel, hätte es trotz einiger schicke Elemente einen schweren Stand gegen die Konkurrenz. 25 Alfas Romeos sind nett anzusehen, aber in Sachen Umfang nicht die Welt. Selbiges gilt für die Streckenzahl, auch wenn die Pisten durch abwechslungsreiche Kursführung und Umgebung gefallen. Technisch gibt's dank flüssiger Optik nicht viel zu meckern, dafür ist die arcadelastige Fahrphysik durch die weiche Federung etwas gewöhnungsbedürftig. Wer sich auf die originellen und gut umgesetzten Rollenspiel-Ansätze einlässt, hat viel Spaß mit "SCAR" – zumal der etwas bizarre 'Tiger-Effekt' und die stets aggressiven Gegner der Flitzerei eine eigene Note geben und für ungewohnten Fahrspaß sorgen.



PS2 Sitzt Euch die Konkurrenz ständig im Nacken, werdet Ihr nervös und die Darstellung kurzzeitig vernebelt.

PS2 Ungewohnt, aber praktisch: Per 'Tiger-Effekt'-Rückspulfunktion bügelt Ihr grobe Fahrfehler wieder aus.

MotoGP 4



Zwei Jahre ließ Namco Biker auf die vierte Zweirad-Episode warten , dafür gibt's diesmal die letztjährigen Saisondaten der "MotoGP" samt Fahrer und Strecken. Neu sind zudem die einsteigerfreundlichen 125er- und 250er-Klassen. Außerdem findet sich eine Fahrschule, die in mehreren Prüfungen in das Bike-Handling einführt. Alte Hasen überspringen dieses Kapitel und schalten gleich den altbekannten Simulations-Modus zu. Damit steuert Ihr zusätzlich Gewichtsverlagerung sowie Vorder- und Hinterradbremsen für noch schnellere Rundenzeiten. Außerdem wurde ein Karriere-Modus implementiert, der durch verschiedene Klassen und massig Rennen inklusive Qualifying führt. Zwischendurch erringt Ihr bei kurzen Fahrtests aufgemotzte Motorradteile. Daneben freuen sich Profis auf neue Herausforderungen, bei denen z.B. Gegner eingeholt werden müssen. Belohnt wird jede Aktion durch GP-Punkte, die im Shop für neue Pisten, Fahrer und Bikes verprasst werden. Leider entfiel die Cockpitperspektive, die durch eine Helmkamera ersetzt wurde. *ts*

PS2 Regen sorgt für noch weniger Grip auf dem rutschigen Asphalt.

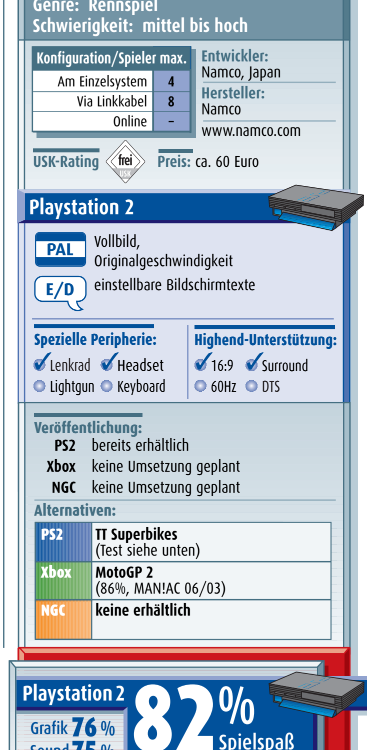




PS2 Die Helm-Kamera (oben) lenkt von wenig Details neben den Pisten ab.

Thomas Stuchlik

Optisch und spielerisch hat sich wenig getan: Die etwas schlichte Grafik läuft gewohnt flüssig – das Geflimmer wurde reduziert, dennoch will kein richtiges Geschwindigkeitsgefühl wie beim Konkurrenten "TT Superbikes" aufkommen. An der bewährten Steuerung hat sich zum Glück nichts geändert. So können zwar Karriere-Modus, knackigere Motorensounds, neue Fahrschule und großer Umfang überzeugen, dennoch wird für Besitzer der Vorgänger wenig Neues geboten. Das Kämpfen durch den großen Fahrerpulk macht zwar schon allein Freude, richtig Spaß kommt aber erst bei mehreren Spielern per Splitscreen oder via LAN mit bis zu acht Konkurrenten auf – und zu zweit gibt's sogar ein gegnerisches CPU-Fahrerfeld.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	8
Online	–

Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Namco
www.namco.com

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad ✓ Headset ○ Lightgun ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ✓ Surround ○ 60Hz ○ DTS

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	TT Superbikes (Test siehe unten)
Xbox	MotoGP 2 (86%, MAN!AC 06/03)
NGC	keine erhältlich

Playstation 2 — **82%** Spielspaß
Grafik 76 %
Sound 75 %

Die Zweirad-Neuauflage bietet bewährt anspruchsvolle Raserkost, aber wenig Neuerungen.

TT Superbikes

VIDEO AUF DVD!

PS2 Fast unspielbar, aber rasend schnell wird's in der Cockpit-Ansicht.



PS2 Geraden jenseits der 300 km/h wechseln mit fiesen Spitzkehren.

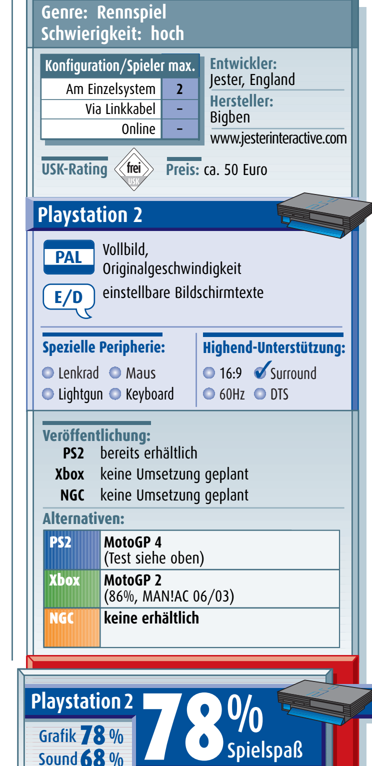


PS2 Über Landstraßen und Dörfer geht's auch mit dem biestigen Beiwagen.

Was für Autofahrer die Nürburgring-Nordschleife, ist für Biker die TT-Strecke von der Isle of Man. Jährlich messen sich die kühnsten Motorradfahrer auf dem 60 km langen Straßenkurs.
Neben Arcade-Rennen gibt's im Herausforderungsmodus massig zu tun: Sieben Rennklassen in acht Cups plus Challenges warten auf den angehenden Bike-Champion. Zweiräder verschiedener Marken von 125 bis 1000 ccm sowie Motorrad-Beiwagen warten auf mutige Fahrer. In jeder Klasse absolviert Ihr zahlreiche Fahrprüfungen, Etappenrasereien und normale Rennen. Dass nur zwei Strecken enthalten sind, fällt weniger ins Gewicht, denn die gigantische TT-Piste bietet viel Abwechslung. Risiko fährt mit: Bereits kleinere Fahrfehler enden mit unschönen Abflügen. Dabei machen fiese Bodenunebenheiten und enge Streckenbegrenzung das Rennfahrerleben schwer. Vorsicht ist beim fünfköpfigen Gegnerfeld geboten: Hängt Euch deshalb gleich in den Windschatten der rabiaten Kontrahenten. Vor der waghalsigen Raserei stehen ein einfaches Setup und drei Schwierigkeitsgrade zur Wahl, die aber nur die Steuerung bestimmen. Gewichtsverlagerung sowie separate Vorder- und Hinterradbremsen dürfen ebenfalls nicht fehlen. *ts*

Thomas Stuchlik

Huch, das spielt sich ja wie "MotoGP" auf Landstraße. Dem Entwickler ist es tatsächlich gelungen, eine realistische Simulation auf den Asphalt zu stellen. Die anspruchsvolle Steuerung sorgt ebenso wie die überlangen Strecken für stundenlange Einarbeitung. Gerade anfangs sind Ausrutscher vorprogrammiert, was insbesondere kurz vor Ende des Rennens sehr ärgerlich ist. Oft liefert Ihr Euch lange Windschattenduelle mit Gegnern, die sich meist kaum abschütteln lassen. An der flüssigen Optik gibt's nicht zu bemängeln. Ein wenig negativ stoßen lange Ladezeiten und die etwas biedere Präsentation auf. Dennoch: Freunde der gepflegten Rennsimulation, die Rundkurse überdrüssig sind und anspruchsvollen Ersatz suchen, werden hier wahrlich nicht enttäuscht.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Jester, England
Hersteller: Bigben
www.jesterinteractive.com

USK-Rating: frei — Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ✓ Surround ○ 60Hz ○ DTS

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

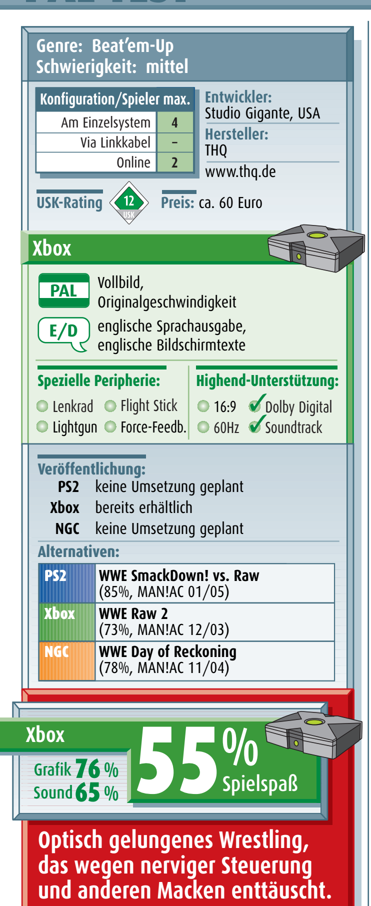
PS2	MotoGP 4 (Test siehe oben)
Xbox	MotoGP 2 (86%, MAN!AC 06/03)
NGC	keine erhältlich

Playstation 2 — **78%** Spielspaß
Grafik 78 %
Sound 68 %

Die ausgereifte Rennsimulation besticht mit anspruchsvollen Strecken – nix für Anfänger.




WWE Wrestlemania 21


Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	2

Entwickler: Studio Gigante, USA
Hersteller: THQ
www.thq.de

USK-Rating 12
Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, ✓ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

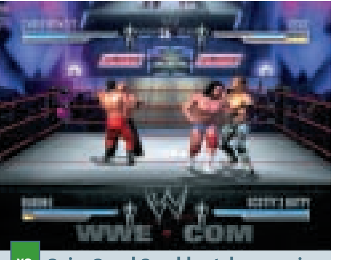
Alternativen:

PS2	WWE SmackDown! vs. Raw (85%, MAN!AC 01/05)
Xbox	WWE Raw 2 (73%, MAN!AC 12/03)
NGC	WWE Day of Reckoning (78%, MAN!AC 11/04)

Xbox
Grafik 76 %
Sound 65 %
55 % Spielspaß

Optisch gelungenes Wrestling, das wegen nerviger Steuerung und anderen Macken enttäuscht.


XB Bei Käfig-Matches nutzt Ihr die Stahlgitter für härtere Attacken.


XB Beim Royal Rumble stehen maximal vier Kämpfer gleichzeitig im Ring.

Der "Wrestlemania"-Pay-per-View ist die alljährlich wichtigste WWE-Veranstaltung und fand 2005 Anfang April statt. Der Xbox-Ableger erreicht Europa also verspätet, aber das macht nicht viel aus: Bis auf den zugkräftigen Namen hat die virtuelle Wrestelei nicht viel mit dem Event gemein. THQ beauftrtagte diesmal einen anderen Entwickler, den Zuschlag bekamen die "Tao Feng"-Macher Studio Gigante.
Mit neuem Team kommt auch eine neue Steuerung zum Einsatz: Je nachdem, wie lang Ihr zwei Knöpfe drückt, lassen sich vier verschiedene Griffvarianten und daraus resultierende Würfe ansetzen. Mit den restlichen Buttons lauft und schlagt Ihr, per Schultertasten werden exakt getimte Konter ausgeführt.
Rund 40 WWE-Wrestler kloppen sich in allen PPV- und Show-Arenen, fleißige Athleten schalten ein paar Legenden und alternative Schauplätze frei. Bei einzelnen 'Freundschafts'-Kämpfen oder Online-Duellen dürft Ihr in (fast) jeder üblichen Matchart ran. Alternativ lockt ein linearer Karrieremodus, bei dem Ihr einen Eigenbau-Star vom Neuling zu Wrestlemania-Star macht. Besonders authentisch: In den Storysequenzen synchronisieren die Original-Stars ihre virtuellen Abbilder. *us*

Ulrich Steppberger



Außen hui, innen pfui: Schick sehen sie schon aus, die WWE-Muskelberge, auch die Arenen sind fein modelliert – da verzeiht man ein paar haklige Animationen. Doch leider hören die Vorteile damit schon auf: Der Charakter-Editor ist mickrig ausgefallen, die freispielbaren Boni gerieten viel zu teuer, um den Aufwand dafür Wert zu sein. Der ansprechende Storymodus macht durch seine Linearität nur einmal richtig Spaß, wobei selbst das gebremst wird: Nervige Gegner, die Euch mit endlosen Aufgabegriffen piesacken, die völlig obskure Kollisionsabfrage und eine unpraktische Steuerung (wieso wurde nicht einfach das bewährte "SmackDown"-Prinzip übernommen?) ertragen nur ganz harte WWE-Fans – wirklich schade um das gelungene Drumherum.

SingStar: The Dome


Genre: Musikspiel
Schwierigkeit: niedrig bis sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	8
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sony Studios, England
Hersteller: Sony
www.playstation.de

USK-Rating frei
Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ EyeToy, ✓ Mikrofon, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Get on da Mic (46%, MAN!AC 12/04)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

MULTI MANIAC

Playstation 2
Grafik 49 %
Sound 82 %
81 % Spielspaß

Keine wesentlichen Neuerungen – trotzdem immer ein Eisbrecher bei unterkühlten Partys.

Goldkehle
Die "SingStar: The Dome"-Songliste.

Ashlee Simpson: "Pieces of Me"
Avril Lavigne: "Sk8er Boi"
Beyonce: "Crazy in Love"
Black Eyed Peas: "Shut Up"
Blink 182: "Paid in Full"
Dandy Warhols: "Bohemian Like You"
Good Charlotte: "I Wanna Live"
Hoobastank: "The Reason"
Jamelia: "Stop"
Joss Stone: "Super Duper Love"
Keane: "Somewhere Only We Know"
Kylie Minogue: "In Your Eyes"
Manfred Man: "Do Wah Diddy"
McFly: "Obviously"
Natasha Bedingfield: "These Words"
Outkast: "Roses"
Reamonn: "Supergirl"
Robbie Willams & Kylie Minogue: "Kids"
Robbie Williams: "Let Me Entertain You"
Ronan Keating & Ysuf Islam: "Father and Son"
Sister Sledge: "We Are Family"
Steppenwolf: "Born to be Wild"
The Clash: "Should I Stay or Should I Go?"
Tom Jones: "It's Not Unusual"
Annett Louisan: "Das Spiel"
Die Fantastischen Vier: "Geboren"
Laith Al-Deen: "Alles an Dir"
Martin Kesici: "Angel of Berlin"
PUR: "Abenteuerland"
Rosenstolz: "Willkommen"

Partyhengste, Singtalente und röhrende Krawallmacher, vereinigt Euch: Sonys innovative und gute Laune verbreitende Singerei geht in die dritte Runde.
Im Vergleich zum Vorgänger "SingStar Party" hat sich nicht sonderlich viel verändert: Das Hauptaugenmerk liegt erneut auf kunterbuntem Partytreiben mit witzigen Mehrspieler-Duellen und zuckersüßen Duett-Schnulzen. Falls Ihr mit einer großen Gruppe (bis zu acht Sangeskünstler) vor der Glotze rumhopst, wählt Ihr vorzugsweise den 'Gib mir das Mikro weiter'-Modus und meistert Aufgaben wie ein halbes Dutzend kurz angespielte Lieder notengetreu wiederzugeben – hilfreiche Takt- und Klanganzeige sowie die Erkennung von tieferen Tonlagen erleichtern angehenden Superstars die Übung.
Neuerungen sucht ihr mit dem Mikro(skop), doch Wortakrobaten freuen sich über deftige "Shut up"-Rap-Einlagen: In Duellen füllt sich bei rhythmisch einwandfreiem Sprechgesang langsam ein Balken auf und spendet Euch am Ende der schnellen Wortaneinanderreihung massig Punkte sowie heftigen Applaus oder schmähende 'Buh'-Rufe. *rf*

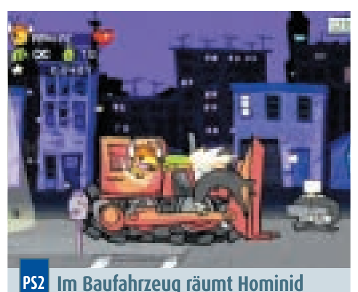

PS2 Rap-Gott oder Looser? Gesangstalent und Reimakrobatik sind gefragt.

Raphael Fiore

Konsequente Verbesserung der Party-Sensation: Was haben wir am letzten Wochenende Tränen gelacht. Meinen Wohnungsumzug feierte ich gemeinsam mit einem halben Dutzend Freunden in meiner alten Bude – feucht-fröhliche "SingStar"-Party lautete das Motto. Kurz nach Mitternacht bat ein genervter Anwohner mit mahnender Stimme um Ruhe, doch nach gemeinsamer Proberunde trällerte er begeistert bis in den frühen Morgen mit. Kein Videospiel vereint die meist undurchschaubare Spezies der Nachbarn besser als "SingStar"! Auch Sonys gekonnte Einbindung von Rap-Einlagen überzeugt kreative Musikusse. Da verzeihe ich die immer noch fehlende 'Karriere'-Variante für Solospieler – nur mit gemeinen Summ-Mogeleien-Konkurrenten komme ich nicht klar.

VIDEO AUF DVD!

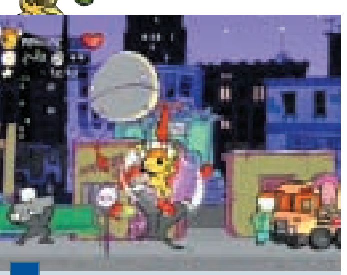
Alien Hominid



PS2 Im Baufahrzeug räumt Hominid mühelos alle Hindernisse beiseite.



PS2 2D-Schmuckstück: Im PDA-Minispiel hüpft Ihr als Strichmännchen herum.



PS2 Es werde Pixel-Blut: Stellt im Menü einfach auf englische Sprache um!

Irgendwo da draußen soll ja Leben existieren, dass aber gerade ein fies grinsendes Comic-Alien mitsamt lustiger Kopfbedeckung auf unserem Heimatplaneten strandet, überrascht wohl selbst die kühnsten Verschwörungstheoretiker. Weil das Kerlchen nach monatelangem Darben im luftleeren Raum mächtig Appetit bekommen hat, beißt Ihr vornehmlich grimmigen FBI-Agenten und Sowjet-Soldaten die Rübe ab. Aber auch mit Laserknarre, Plasmagewehr oder Eiskanone heizt Ihr den Hundertschaften an schurkischen Widersachern in klassischer Jump'n'-Shoot-Manier kräftig ein. Wieselflink springt und hechtet Hominid durch die scrollenden Cartoon-Levels, schmeißt Granaten oder stellt sich überdimensionalen, oft unfairen Bossgegnern. Abseits des Hauptspiels bestreitet Ihr konfus-kuriose Mehrspieler-Partien oder hüpft im PDA-Minigame durch putzige Winz-Areale. Mit dem Editor werdet Ihr selbst zum kreativen Kopf und bastelt für Eure Freunde (oder Feinde) knackige Kopfnüsse. *ms*

Matthias Schmid

Nieder mit den Vertuschungsmethoden – Aliens an die Macht! Trotz banalem Spielprinzip und unfairem Schwierigkeitsgrad ist der extraterrestrische Frechdachs eine wahre Spaßgranate. Spielerisch bekommt Ihr eine dreiste "Metal Slug"-Kopie serviert, die das ausgefeilte Leveldesign und die motivierende Lernkurve des Vorbilds aber nie erreicht. Dass "Alien Hominid" Ballerfreunde dennoch zu Freudentränen rührt, liegt am rabenschwarzen Humor: Von der witzigen Kritzel-Aufmachung über die drolligen Animationen bis hin zu urkomischen Bossgegnern treffen die Entwickler punktgenau den Lachnerv eines jeden "South Park"- oder "Happy Tree Friends"-Anhängers. Schließlich verhelfen die kultigen Extras zum Sprung über die magische 70er-Hürde.



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: The Behemoth, USA
Hersteller: Zoo Digital Publishing
www.alienhominid.co.uk

USK-Rating: 12 Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2

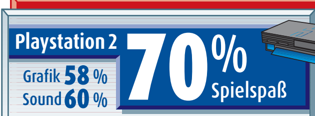
PAL: mittelgroße Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Metal Slug 3 (83%, MAN!AC 01/05)
Xbox	Metal Slug 3 (83%, MAN!AC 02/05)
NGC	keine erhältlich



Playstation 2
Grafik 58 %
Sound 60 %
70 % Spielspaß

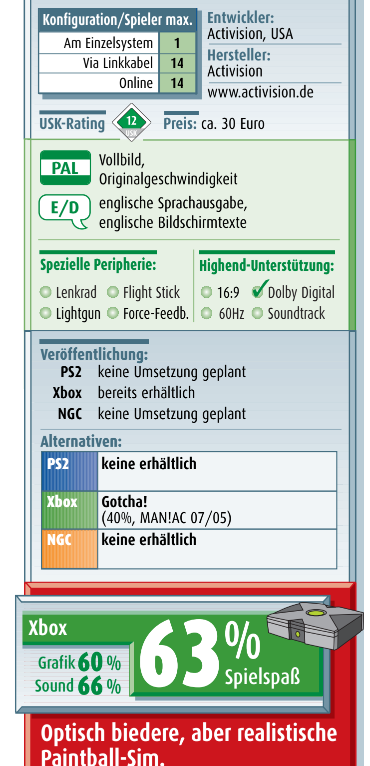
Spielerisch arg simples Ballervergnügen mit reichlich derbem Humor und tollen Extras.

Greg Hastings' Tournament Paintball



XB Kanonenfutter: Die KI-Gegner agieren nicht sonderlich menschlich.

Greg Hastings' Farbkugel-Simulation bietet Team-Sport in Reinkultur: Zusammen mit zwei Mitspielern tretet Ihr auf zahlreichen, grafisch tristen Paintball-Feldern zum Duell an. Anstatt wie die Ego-Konkurrenz auf explosive Highspeed-Duelle zu setzen, dominieren taktisches Vorgehen und eine ruhige Hand. Ihr huscht von einer Deckung zur anderen, lugt um Ecken oder hechtet aus dem Schussfeld Eurer Feinde. Im Story-Modus tourt Ihr quer durch die US-Paintball-Landschaft, nehmt an Turnieren teil und rüstet Euren Recken mit zig Gegenständen aus. Daneben lockt die Xbox-Live-Fähigkeit zu ausgiebigen Online-Freuden. *ms*



Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	14
Online	14

Entwickler: Activision, USA
Hersteller: Activision
www.activision.de

USK-Rating: 12 Preis: ca. 30 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	Gotcha! (40%, MAN!AC 07/05)
NGC	keine erhältlich

Xbox
Grafik 60 %
Sound 66 %
63 % Spielspaß

Optisch biedere, aber realistische Paintball-Sim.

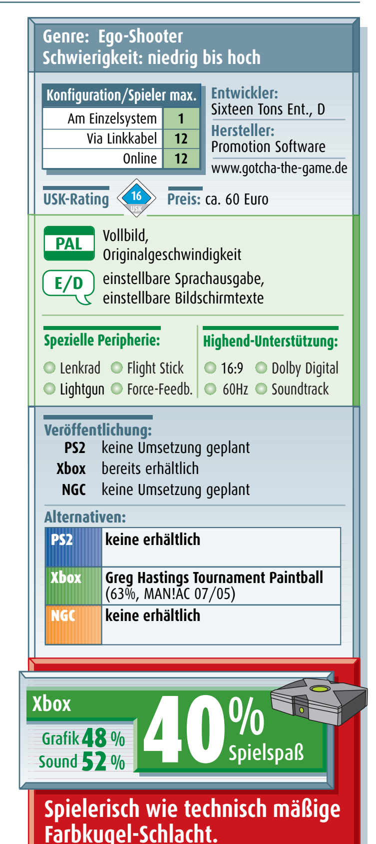
Gotcha!

VIDEO AUF DVD!



XB Die künstliche Intelligenz strebt bei "Gotcha!" konsequent gegen Null.

Farbschlacht allerorten: Auch in "Gotcha!" treten zwei Teams zum Paintball-Duell an. Statt des Simulationsaspekts des Konkurrenten ist hier wildes Geballer an der Tagesordnung – Waffenwechsel, Sprünge und Farbgranatenwurf inklusive. Die 17 abwechslungsreichen Maps laden die grobschlächtigen, grausig animierten Teilnehmer zu unterschiedlichen Modi (u.a. Capture the Flag, Last Man Standing) ein. Die durchschnittliche Optik kommt bei vielen Gegnern derart ins Stocken, dass faire Matches ein Ding der Unmöglichkeit sind. Immerhin schießt Ihr Euch die bunten Kugeln auch online oder via System Link um die Ohren. *ms*



Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	12
Online	12

Entwickler: Sixteen Tons Ent., D
Hersteller: Promotion Software
www.gotcha-the-game.de

USK-Rating: 16 Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	Greg Hastings Tournament Paintball (63%, MAN!AC 07/05)
NGC	keine erhältlich

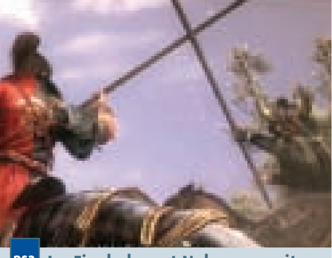
Xbox
Grafik 48 %
Sound 52 %
40 % Spielspaß

Spielerisch wie technisch mäßige Farbkugel-Schlacht.

Kessen 3

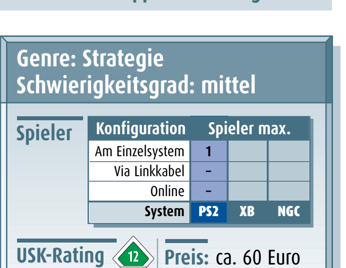


PS2 Her mit den Schätzen: Sucht in dichtem Gestrüpp und Lichtungen.


PS2 Im Finale kreuzt Nobunaga mit dem Feind die Klinge.



PS2 Nicht nur Eure Kumpane, auch der Feind beherrscht Spezialmanöver: Hier wirbeln Samurai um ihren Feldherrn – flüchtet vor dieser Todesrolle.

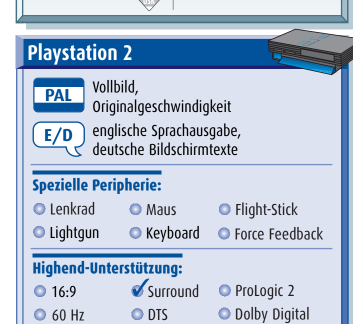


Genre: Strategie
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 | Preis: ca. 60 Euro

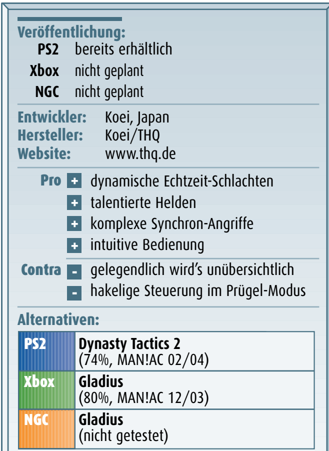


Playstation 2

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Koei, Japan
Hersteller: Koei/THQ
Website: www.thq.de

Pro
+ dynamische Echtzeit-Schlachten
+ talentierte Helden
+ komplexe Synchron-Angriffe
+ intuitive Bedienung

Contra
– gelegendlich wird's unübersichtlich
– hakelige Steuerung im Prügel-Modus

Alternativen:
PS2 **Dynasty Tactics 2** (74%, MAN!AC 02/04)
Xbox **Gladius** (80%, MAN!AC 12/03)
NGC **Gladius** (nicht getestet)



Kessen 3

Playstation 2
Grafik 79 %
Sound 72 %
81 % Spielspaß

Spannende Reiterschlachten mit Taktik und Action, im Detail fehlt jedoch die Übersicht.

Erneut schickt Koei den japanischen Helden Nobunaga Oda in die Schlacht, um das mittelalterliche Japan zu einen: Anders als bei früheren Episoden steuert Ihr jetzt kleinere Reitertrupps in Echtzeit. Außerdem lassen sich die Streiter umfangreich trainieren und durch Waffen und Rüstungen mit zahlreichen Spezialattacken ausstatten. Deshalb spielt Ihr keine vorgegebene Abfolge von Missionen, sondern wählt via Karte zwischen Story-Schlachten und optionalen Feldzügen – hier eilt Ihr etwa überfallenen Kameraden zu Hilfe oder stellt eine Räuberbande in ihrem Versteck. Dabei kassiert Ihr nicht nur Erfahrung, sondern auch jede Menge Kriegsbeute: Exotische Waffen reicht Ihr an Euer Heer weiter, Gold und Edelsteine investiert Ihr im Item-Laden.

Die Kunst des Krieges

Jede Schlacht will geplant sein: Auf der Karte platziert Ihr Eure Truppen. Ein Offizier mit Mannschaft bildet eine Einheit, außerdem folgen ihm ein bis zwei Geleitzüge – je nach Ausrüstung attackieren diese per Special-Taste als Infanterie, Artillerie oder Kavallerie. Die Verbände könnt Ihr wahlweise selbst steuern oder mit Wegpunkten und Kommandos dirigieren. So arrangiert Ihr synchrone Angriffe, bei denen feindliche Truppen in die Zange genommen oder gar eingekesselt werden – jetzt braucht Ihr nur noch auf die Angriffstaste zu hämmern, bis der letzte feindliche Offizier die Waffen streckt. Mit den vielen Special-Moves sind Alternativen möglich: Ihr fordert den Anführer zum Duell oder stürzt Euch wie in "Dynasty Warriors" solo ins Getümmel – dabei teilen Eure Heeresführer nicht nur Combos aus, sondern beeindrucken auch mit magischen Superattacken. Trotz übermenschlicher Kräfte ist der Sieg aber nicht leicht: Das bergige bis verwinkelte Terrain und überraschend eintreffende Verstärkung machen Euch oft einen Strich durch die Rechnung – erfahrene Krieger bewahren die Reserve für den rechten Augenblick. *oe*

Oliver Ehrle

So machen mittelalterliche Schlachten Laune: Die schwerfälligen Heere der Vorgänger waren gewöhnungsbedürftig, dagegen spielt sich das neue "Kessen" dynamisch und intuitiv – wer clever agiert, kann z.B. den Berg herab galoppierende Truppen ins Leere laufen lassen und ihnen dann in den Rücken fallen. Nicht nur die Missionen bergen einige Überraschungen, auch die Helden zeigen sich experimentierfreudig: Zahllose Waffen und Rüstungen lehren die Schützlinge neue Talente, so dürft Ihr in jeder Mission weitere Spezialmanöver ausprobieren – für Abwechslung ist in "Kessen 3" gesorgt. Lediglich die Übersicht kommt im wüsten Schlachtgetümmel schon mal zu kurz: Wenn vier Heere aufeinander prallen, könnt Ihr Freund und Feind kaum unterscheiden.



PS2 Gefälle und Fauna verschaffen oft Vorteile: Wer die Sturmattacke der Reiter im korrekten Augenblick einsetzt, siegt überraschend schnell.




PS2 Vielfältige Taktik: Mal kämpft Ihr auf offenem Feld, mal wird's eng.

Formel Eins 2005

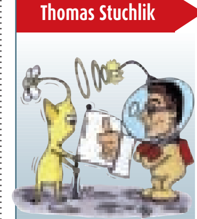
Während die reale Formel 1 ungewohnt spannend verläuft, liefert Sony seinen virtuellen Beitrag ab: Bereits nach einem dreiviertel Jahr folgt diesmal das übliche Update. Das enthält neben der neuen Istanbul-Piste alle aktuellen Saisondaten, den derzeitigen Qualifikations-Modus sowie kleine Verbesserungen.
Zunächst darf das eigene Gesicht per EyeToy-Cameo ins Spielerprofil übertragen werden. Neben den obligatorischen Einzelrennen oder Komplett-Wochenenden dürfen sich angehende F1-Raser an einer kompletten Weltmeisterschaft und der bereits bekannten Karriere versuchen. Hier bewerbt Ihr Euch mit Testfahrten bei Rennteams und nehmt in mehreren Saisons am Rennzirkus teil, um schließlich den Weltmeistertitel zu holen. Bereits beim Qualifying müsst Ihr Euch für eine Boxenstrategie entscheiden, denn am Auto darf vor dem Rennen nichts mehr geändert werden. Neu sind auch interaktive Boxenstopps, die sich aber aufs Knöpfedrücken beschränken. Garniert wird die Fahrt über 19 Rennstrecken mit informativem Boxenfunk und RTL-Kommentatoren. Während Profis am Setup schrauben, entfielen Elemente des Prequels wie Startkupplung oder änderbare Traktion. Für Motivation sorgt das Freispielen von klassischen Boliden. Zwei Piloten dürfen via Split-screen gegen das gesamte Fahrerfeld antreten, ein Online-Modus samt Headset-Unterstützung und Weltrangliste runden das Angebot ab. *ts*



PS2 Die neue Istanbul-Strecke bietet viele Gelegenheiten für Abflüge.



PS2 Die Ideallinie samt Bremszonen kann jederzeit eingeblendet werden.



Thomas Stuchlik

Routinierte Raserkost, aber nichts Spektakuläres: Immer immer werden Formel-Eins-Fans gut bedient. Jedoch reichen die sinnvollen Änderungen bei weitem nicht für einen Kauf aus, wenn die Vorgänger bereits im heimischen Regal stehen: Eigenartigerweise entfielen einige Features des Vorgängers wie die Helmansicht. Die Fahrphysik der Boliden liegt wieder zwischen Simulation und Arcade. Wirklich verbessert hat sich daneben die Gegner-KI, die nun defensiver fährt und Euch kaum noch von der Strecke schubst. Grafische Verbesserungen finden sich dagegen nur mit der Lupe – die Bildrate bleibt im Multiplayer-Modus weiterhin stabil. Dank freispielbaren Boni und umfangreichem Karriere-Modus überzeugt das Update trotzdem.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	20

Entwickler: Sony Liverpool, England
Hersteller: Sony
www.playstation.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad ✓ Headset ✓ Force Feedback
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ✓ Surround ✓ 60Hz ○ DTS

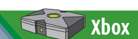
Veröffentlichung:
PS2 Juni
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	F1 Career Challenge (75%, MAN!AC 07/03)
Xbox	F1 Career Challenge (76%, MAN!AC 07/03)
NGC	F1 2002 (77%, MAN!AC 10/02)

Playstation 2
Grafik 78 %
Sound 72 %
81 % Spielspaß

Aktuelles Formel-1-Update mit gewohntem Handling und einigen Detailverbesserungen.





Predator: Concrete Jungle



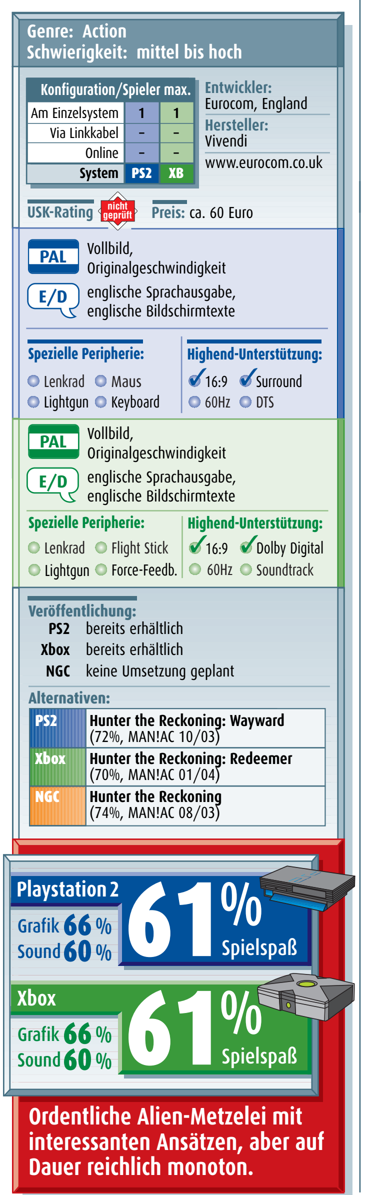
XB Immer feste drauf: Ihr habt zwar auch eine Ladung Wummen im Gepäck, aber am effektivsten metzelt sich's doch im Nahkampf.

Im Gegensatz zu THQs parodistischem "Destroy All Humans!" (Test auf Seite 100) geht es beim ähnlich gelagerten "Predator: Concrete Jungle" deutlich ernster und blutiger zur Sache – prompt gab's keine USK-Freigabe und damit keine offizielle Deutschland-Veröffentlichung.

Ihr schlüpft in die Rolle des titelgebenden Predators, der die Schmach einer missglückten Jagd tilgen soll: In 'einer gegen alle'-Manier streift Ihr durch Endzeit-3D-Metropolen und macht alle menschlichen Feinde nieder – sämtliche Predator-Gimmicks wie Spezialwaffen, Sichtmodi und Unsichtbarkeits-Tarnung sind mit dabei. Leider fehlt es aber trotz solider Missionsstruktur an Abwechslung und Reiz: Die meisten Wummen müssen häufig mit Energie nachgeladen werden, weshalb Nahkampfmetzeleien an der Tagesordnung sind. Zudem nervt die Umgebung durch ihre Unübersichtlichkeit. Grafisch macht die Hauptfigur einen schicken Eindruck, während der Rest eher fade ausfällt – Fans des Charakters werden akzeptabel bedient, für alle anderen gibt's spannendere Spiele. *us*



PS2 Der Elektro-Sichtfilter hilft bei der Suche nach getarnten Feinden.



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Eurocom, England
Hersteller: Vivendi
www.eurocom.co.uk

USK-Rating: nicht geprüft — Preis: ca. 60 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	bereits erhältlich
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

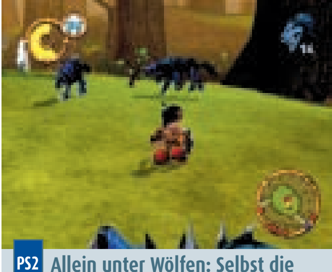
PS2	Hunter the Reckoning: Wayward (72%, MAN!AC 10/03)
Xbox	Hunter the Reckoning: Redeemer (70%, MAN!AC 01/04)
NGC	Hunter the Reckoning (74%, MAN!AC 08/03)

Playstation 2 — Grafik 66 % — Sound 60 % — 61 % Spielspaß

Xbox — Grafik 66 % — Sound 60 % — 61 % Spielspaß

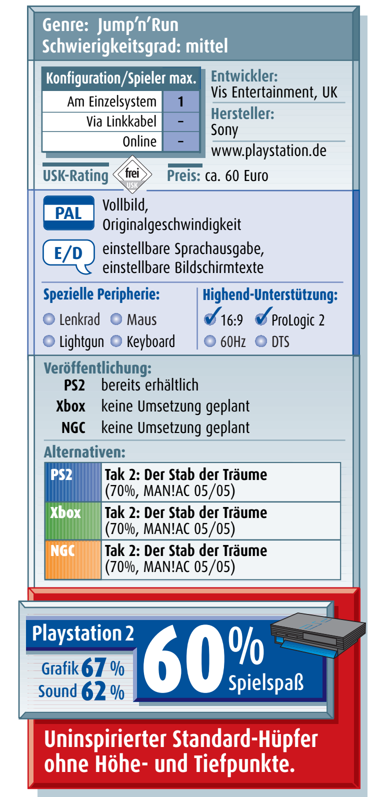
Ordentliche Alien-Metzelei mit interessanten Ansätzen, aber auf Dauer reichlich monoton.

Brave: Die Suche nach dem Geistertänzer



PS2 Allein unter Wölfen: Selbst die Natur hat etwas gegen Brave.

Warum Sony angesichts hauseigener Jump'n'Run-Größen wie Jak, Ratchet und Sly Cooper noch einen Charakter auf den Markt schmeißt, ist ein Rätsel – dass die Wahl dafür auf einen uncharismatischen Mini-Indianer fällt, der gegen den frappierend ähnlichen Tak von THQ einfach den kürzeren zieht, sorgt für Kopfschütteln. "Brave" ist letztlich ein ebenso uninspiriertes wie doch solides Hüpfspiel, das nichts wirklich falsch macht, aber ein paar kleine Nervigkeiten und dafür keine spannenden Besonderheiten aufweist – akzeptabel, aber überflüssig. *us*



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Vis Entertainment, UK
Hersteller: Sony
www.playstation.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Tak 2: Der Stab der Träume (70%, MAN!AC 05/05)
Xbox	Tak 2: Der Stab der Träume (70%, MAN!AC 05/05)
NGC	Tak 2: Der Stab der Träume (70%, MAN!AC 05/05)

Playstation 2 — Grafik 67 % — Sound 62 % — 60 % Spielspaß

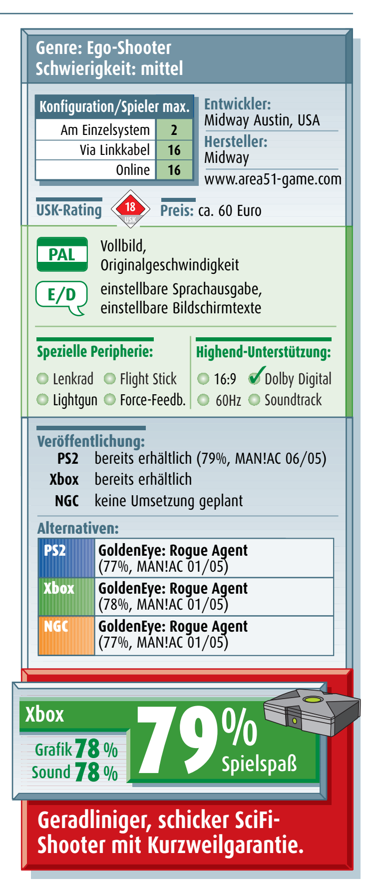
Uninspirierter Standard-Hüpfer ohne Höhe- und Tiefpunkte.

Area 51



XB In der Area 51 ballert Ihr auf Aliens und erforscht das exotische Terrain.

Kleine graue Aliens auf der großen grünen Xbox: Weil in der Area 51 die Außerirdischen Amok laufen, wird Elite-Soldat Ethan Cole zur Schadensbegrenzung in die Anlage geschickt. Dort infiziert er sich mit einem Alienvirus und kann sich fortan auf Knopfdruck in einen Mutanten verwandeln. Neben typischen Ego-Knarren wie Schrotflinte und MG zählen fortan Attacken wie Prankenhieb oder Parasitenschwarm zu Eurem Offensiv-Repertoire. Abseits kompromissloser Baller-Action deckt Ihr amüsante Geheimnisse rund um die Wüstenanlage auf. Die Xbox-Version unterscheidet sich weder inhaltlich noch optisch von der PS2-Fassung. *jw*



Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	16
Online	16

Entwickler: Midway Austin, USA
Hersteller: Midway
www.area51-game.com

USK-Rating: 18 — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich (79%, MAN!AC 06/05)
Xbox	bereits erhältlich
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	GoldenEye: Rogue Agent (77%, MAN!AC 01/05)
Xbox	GoldenEye: Rogue Agent (78%, MAN!AC 01/05)
NGC	GoldenEye: Rogue Agent (77%, MAN!AC 01/05)

Xbox — Grafik 78 % — Sound 78 % — 79 % Spielspaß

Geradliniger, schicker SciFi-Shooter mit Kurzweilgarantie.

Inhalt 07-2005

Neo Geo

Special:
Gizmondo

Trailer:
24 – Das Spiel
Conker – Live & Reloaded
Far Cry Instincts
Burnout Revenge
187 Ride or Die
Onimusha – Dawn of Dreams
Jak X
Tomb Raider Legend
SSX On Tour
James Bond 007:
Liebesgrüße aus Moskau
Namco X Capcom
Genji
Grandia 3
Alan Wake
Rengoku: The Tower of Purgatory
Black Hawk Down
Getting Up

Previews:
Mortal Kombat Shaolin Monks
Rise of the Kasai
Midway Arcade Treasures 3
FIFA Soccer (PSP)
NBA Street Showdown (PSP)
Darkstalkers Chronicle:
The Chaos Tower (PSP)

Tests:
Tekken 5
Medal of Honor:
European Assault
Star Wars Episode 3:
Die Rache der Sith

Tests:
Destroy All Humans!
Donkey Konga 2
Cold Winter
Pariah
Close Combat: First to Fight
Juiced
Moto GP 4
TT Superbikes
Psychonauts (Import)
Shining Tears (Import)
Stella Deus (Import)
Metal Slug 5 (Import)
Raze's Hell (Import)
Pac-Pix (DS)
Ridge Racer DS (DS)
Yoshi Touch & Go (DS)

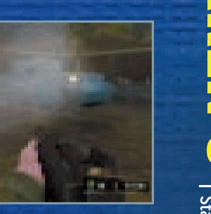
Tests Short Cuts:
Powerdrome
King of Fighters 2002
Psikyo Shooting Collection 3 (Import)
Giga Wing Generations (Import)
Animaniacs – The Great Edgar Hunt
Roland Garros 2005
Greg Hastings' Tournament Paintball
Gotcha!
Alien Hominid

Extended:
Retro: SNK Neo Geo
Screen-Fun
Spiel-Film – The Goonies
SNK Werbespots

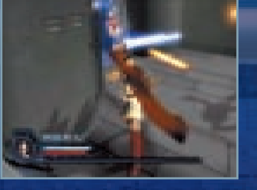
anyMAN!AC:
Retro-Sports

Credits / Outtakes

Onimusha – Dawn of Dreams



Medal of Honor: European Assault



Star Wars 3: Die Rache der Sith

Mortal Kombat Shaolin Monks

MAN!AC DVD 07-2005 | TEKKEN 5 | Gizmondo-Handheld · 24 – Das Spiel · Mortal Kombat Shaolin Monks · Destroy All Humans! · Donkey Konga 2 · Medal of Honor: European Assault · Star Wars Episode 3: Die Rache der Sith · Extended: Neo Geo

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

MAN!AC DVD

07-2005

FAR CRY INSTINCTS
Erstes Video der Konsolen-Fassung

TEKKEN 5
Die langersehnte Beat'em-Up-Hoffnung im ausführlichen Test

ONIMUSHA DAWN OF DREAMS
Wir zeigen Euch die ersten Spielszenen!

148 Minuten Laufzeit!
Gizmondo-Handheld · 24 – Das Spiel
Mortal Kombat Shaolin Monks · Destroy All Humans!
Donkey Konga 2 · Medal of Honor: European Assault
Star Wars Episode 3: Die Rache der Sith
Extended: Neo Geo · Screen-Fun · Goonies · SNK-Spots

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden.

MAN!AC MOBILE

Willkommen zu MAN!AC Mobile! In unserem Handheld-Bereich präsentieren wir Euch monatlich News, Previews und Tests aus der Welt des mobilen Spielens.

Tragbare Konsolen und Spiele kommen überwiegend in anderen Situationen zum Einsatz als die großen Heimgeräte – wer hat schon einen Fernseher bei der Flug- oder Busreise dabei? Außerdem locken die neuen Handhelds mit ganz individuellen Funktionen – diesen Tatsachen tragen wir mit speziellen Test-Elementen Rechnung (Erklärung siehe Kasten rechts).

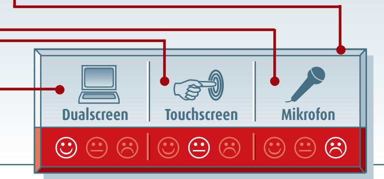
DS-Details:

In diesem Kasten gehen wir bei jedem Test für den DS darauf ein, wie gut die einzigartigen Möglichkeiten des neuen Nintendo-Handhelds genutzt werden. Ein lachendes Gesicht entspricht einer idealen bzw. sehr guten Ausnutzung, neutral steht für einen soliden Einsatz und die grießgrämige Miene zeigt eine minimalistische oder gar fehlende Einbindung an.

Mikrofon: Reagiert der DS auf Lautäußerungen oder stellt er sich taub? Erkennt er einzelne Wörter oder wird lediglich der Stimmeinsatz an sich abgefragt?

Touchscreen: Klappt die Handhabung mit Daumen bzw. Stylus? Werden Steuerungsvarianten geboten, die mit Knöpfen und Digikreuz nicht so gut oder gar nicht nutzbar wären?

Dualscreen: Werden die beiden Bildschirme genutzt? Ist das zweite Display relevant ins Spielgeschehen eingebunden oder dient es nur zur Auslagerung von langweiligen Statistiken?



20 Minuten Spieleindrücke

Das Zeitmanagement eines Handheld-Spielers will knallhart kalkuliert sein: Euch bleibt nur wenig Spielzeit, z.B. morgens im Zug zur Schule oder zur Arbeit? Kein Problem! Wir testen die wichtigsten Titel auf den schnellen Spaß zwischendurch, schildern Eindrücke, Erlebnisse und Erfahrungen aus 20 Minuten Spieldauer. Das können die ersten Gehversuche in unbekanntem Terrain, witzige Beobachtungen oder einfach eine simple Analyse des Spielablaufs während dieser kurzen Spanne sein.



E3 macht mobil?

Während in den vergangenen zwölf Monaten die Hardware-Schlagzeilen zumeist von DS und PSP dominiert wurden, drängten auf der diesjährigen E3 die neuen Heimkonsolen mit aller Macht ins Rampenlicht. Blieb da bei all den NextGen-Offenbarungen noch Spielraum für die kleinen Geschwister von PS3, Xbox 360 und Revolution?
Zumindest Nintendo rückte sein Touchscreen-Handheld aufgrund mangelnder Revolution-Titel und abebbender Gamecube-Softwareflut in den Fokus der Messe-Öffentlichkeit. Mit "Nintendogs" hofft man einen zielgruppenerweiternden System-Seller gefunden und mit dem schicken Game Boy Micro einen weiteren Goldesel im Nintendo-Stall zu haben. Zudem wurde die Rückkehr der italienischen Klempner-Brüder in "New Super Mario Bros." frenetisch bejubelt.
Etwas stiefmüttlerlich hingegen behandelte Sony sein stylisches Kleinod PSP. Im Schatten von Playstation-3-Pracht, EyeToy-Innovationen und dem Versuch, die letzten technischen Reserven aus der PS2 herauszuquetschen, mussten die PSP-Europa-Einführung und kommende Software-Perlen hinten anstehen. So war vom Gangster-Knüller "GTA: Liberty City Stories" beinahe ebenso wenig zu sehen wie vom Messe-Schwänzer "Gran Turismo 4 Mobile". Schließlich versuchten die Underdogs N-Gage QD und Gizmondo mit kostspieligen Messeauftritten und knapp bekleideten Mädels die Aufmerksamkeit auf sich zu lenken – ob dies in Hinsicht auf ihre Spieletitel gelang, ist fraglich...

DIE WICHTIGSTEN NEUERSCHEINUNGEN DER KOMMENDEN MONATE

Game Boy Advance	Hersteller	Genre	Release
Batman Begins	Electronic Arts	Action-Adventure	24. Juni
Fire Emblem: The Sacred Stones	Square-Enix	Strategie	Oktober
Harry Potter und der Feuerkelch	Electronic Arts	Action-Adventure	November
King Kong	Ubisoft	Action-Adventure	4. Quartal
Mario Party Advance	Nintendo	Geschicklichkeit	10. Juni
Mega Man Battle Network 5	Capcom	Action	10. Juni
Pokémon Emerald	Nintendo	Action-Adventure	Oktober
Wario Ware Twisted	Nintendo	Geschicklichkeit	24. Juni

Nintendo DS	Hersteller	Genre	Release
Advance Wars: Dual Strike	Nintendo	Strategie	September
Bomberman DS	Ubisoft	Geschicklichkeit	1. Juli
Goldeneye: Rogue Agent	Electronic Arts	Ego-Shooter	1. Juli
Mario Kart DS	Nintendo	Rennspiel	November
Metroid Prime: Hunters	Nintendo	Action-Adventure	Oktober
Nintendogs	Nintendo	Simulation	Oktober
Ridge Racer DS	Namco	Rennspiel	3. Juni
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Action-Adventure	1. Juli

Sony PSP	Hersteller	Genre	Release
Burnout Legends	Electronic Arts	Rennspiel	September
Everybody's Golf	Konami	Ego-Shooter	September
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games	Action	September
Metal Gear Acid	Konami	Strategiespiel	September
Need for Speed Underground Rivals	Electronic Arts	Rennspiel	September
Ridge Racer	Namco	Rennspiel	September
Lumines	Ubisoft	Geschicklichkeit	September
Wipeout Pure	Sony	Rennspiel	September

Burnout Legends


PSP Alle Pisten werden im Stil des dritten 'großen' Teils überarbeitet.

Während PS2 und Xbox im Sommer mit der vierten "Burnout"-Folge beglückt werden, erfreuen sich PSP-Raser demnächst an der 'Best of'-Zusammenstellung der ersten drei Teile. "Burnout Legends" orientiert sich in Sachen Optik und Rennlogik an der dritten Episode "Takedown", herzhafte Rempler gegen die Konkurrenz stehen im Vordergrund. Der launige 'Road Rage'-Modus darf nicht fehlen, während bei den Crash-Kreuzungen wieder mehr Einfallsreichtum beim Verschrotten angesagt ist. Aus dem zweiten Teil übernommen wurde die spaßige Polzei-Verfolgungsjagd, bei der Ihr nicht nur einem Verkehrssünder auf den Fersen seid, sondern auch seine Kumpel abwehren müsst.



PSP Auch im Handheldformat überzeugen die coolen Crash-Effekte.


PSP Dank Unschärfeeffekt wird der Temporausch noch größer.

Welche Strecken und Vehikel aus welchem Teil den Weg in "Legends" finden werden, hat Criterion noch nicht verraten, aber gut aussehen dürften alle – die E3-Fassung überzeugte mit blitzschneller und detailreicher Optik, die den großen Kollegen verblüffend nahe kommt. Außerdem werden die WiFi-Möglichkeiten der PSP genutzt: Mehrspieler-Duelle sind nicht nur zur Gaudi möglich, verschiedene neue Geheimvehikel ergattert Ihr nach "Pokémon"-Art erst dann, wenn Ihr sie ihren Besitzern durch einen Sieg abnehmt.



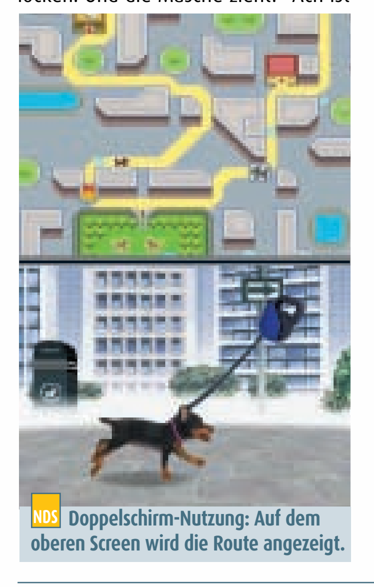
Entwickler:	Criterion, England
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	September

Traum aller Crashfahrer: "Best of"-Sammlung der tollsten Strecken und Rennmodi der drei alten "Burnout"-Teile.

Nintendogs

Die ‘Erschließung neuer Kundengruppen’ war eine der präsentesten Floskeln der E3. Optimal in dieses Konzept passt die DS-Wunderwaffe “Nintendogs” – vor allem weibliche Nichtspieler will man so vor die Konsole locken. Und die Masche zieht: “Ach ist der lieb” oder “Wie süüüß” sind meist die Reaktionen der angestrebten Zielgruppe beim Anblick der schnuckeligen Hundewelpen.

Dass “Nintendogs” aber mehr als eine Niedlichkeitsdemo oder ein schickes Hightech-Tamagotchi sein wird, erklärte uns Produzent Hideki Konno im Interview: Durch lange Spaziergänge, intensives Kraulen und Knuddeln sowie witzige Trainingsspiele soll eine innige Bindung zum virtuellen Haustier hergestellt werden. Anfangs macht Euer Welpe ziemlich schnell schlapp, ist der kleine Kläffer aber erst längere Touren gewöhnt, steigert sich seine Kondition. Beim Frisbee-Training ist Feingefühl gefragt: Mit dem Stylus berührt Ihr die Plastikscheibe auf dem unteren Schirm und schleudert sie mit einer schwungvollen Bewegung nach vorne weg. Lernfähig zeigen sich die Welpen beim Befolgen von Befehlen: Unabhängig von der Landessprache könnt Ihr ihnen beliebige Kommandos beibringen, die Ihr ins DS-Mikro plärrt. Eine weitere Besonderheit ist der ‘Bark Mode’: Versetzt Ihr den DS in Schlafzustand, können die Hundebabies anderer DS-Besitzer mit dem Eurigen kommunizieren, spielen und sich gegenseitig beschenken. Drei Versionen mit je fünf Startwelpen wird’s zum Release geben, mit fortschreitender Spieldauer und Erfolgen schaltet Ihr die niedlichen Hunderassen der anderen Versionen frei.



NDS Doppelschirm-Nutzung: Auf dem oberen Screen wird die Route angezeigt.



NDS Neben dem Frisbee-Fangen warten Trainingsparcours und Hundeshow.



NDS Jaa, jetzt isser wieder sauber! Ist der Hund frisch, freut sich der Mensch.



MAN!AC-Prognose

PSP	GBA	DS

Entwickler:	Nintendo, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Simulation
D-Termin:	Oktober

Zukünftiger Verkaufsschlager: Mit Charme und süchtig machendem Spielprinzip stürmen die “Nintendogs” den DS.

GTA: Liberty City Stories

Langes Warten lohnt sich: Pünktlich zum PSP-Europa-Start soll eine neue “GTA”-Episode für Sonys Handheld erscheinen. Wie der Untertitel bereits verrät, spielt ”Liberty City Stories” in der Stadt des dritten Teils, die scheinbar direkt auf die PSP portiert wurde. Drei riesige Stadtteile samt Bevölkerung und Geheimnissen warten auf eifrige Forscher und findige Verbrecher. Neue Unterwelt-Missionen mit meist frei gestellter Lösung erfreuen deshalb nicht nur Fans. Rockstar-typisch wurde noch nichts über Hauptdarsteller und Story verraten. Ebenso unbekannt: das Jahrzehnt, in dem der Titel spielt. Sicher dagegen ist die Umsetzung der bekannten 3D-Optik inklusive Tag-Nacht-Wechsel sowie reichlich Vehikeln, die natürlich zu einer Spritztour gemopst werden können. Die serientypische Freiheit zwischen wie in den Aufträgen wird nur durch die gesetzestreue Polizei eingeschränkt. Abgerundet wird “Liberty City Stories” durch Profisprecher sowie Radiosender samt umfangreichem Musiksortiment.



PS2 Optisch wird der PSP-Titel “GTA 3” schon wegen gleicher Stadt sehr ähneln.



MAN!AC-Prognose

PSP	GBA	DS

Entwickler:	Rockstar, USA
Hersteller:	Take 2
Genre:	Action
D-Termin:	September

Sollte die technische Umsetzung gelingen, dürfen wir uns auf ein spielerisches Spektakel sondergleichen freuen.

Infected



PSP Da fliegen die Extremitäten: Subtilität ist für ”Infected” ein Fremdwort.



PSP Mittels Zielerfassung wird die Zombie-Schlachterei erleichtert.

Gewalttätige Spiele gab es auf der E3 mehr als genug, mit ”Infected” macht sich ein besonders rüder Vertreter auf der PSP breit: In New York bricht ein garstiger Virus aus und verwandelt die Bevölkerung in mordlüsterne Zombies. Als einsamer Streiter seid Ihr immun und darum die einzige Hoffnung, die Stadt zu retten.

Ihr ballert beidhändig aus Third-Person-Ansicht auf alles, was sich bewegt: Anspruch hat Planet Moon tunlichst vermieden, stattdessen wird nach altmodischer Arcade-Manier einfach gezielt und geschossen. In Sachen Technik fällt schnell der Schwerpunkt auf: Die Optik geriet weitgehend schlicht – nur Blutfontänen, platzende Leichen und fliegende Gliedmaßen bekamen Details verpasst. Alles geschmacklos und garantiert nicht Deutschland-tauglich, da helfen Ideen wie die ‘Infizierung’ anderer PSPs bei Linkduellen auch nicht mehr.



MAN!AC-Prognose

PSP	GBA	DS

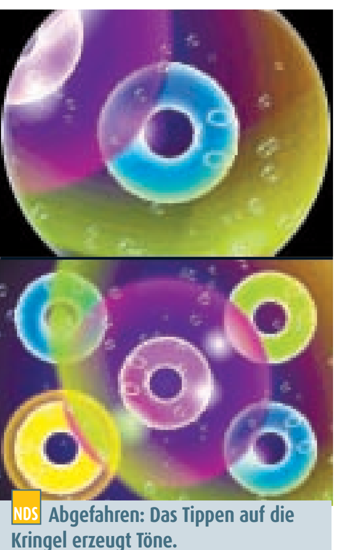
Entwickler:	Planet Moon, USA
Hersteller:	Majesco
Genre:	Action
D-Termin:	nicht bekannt

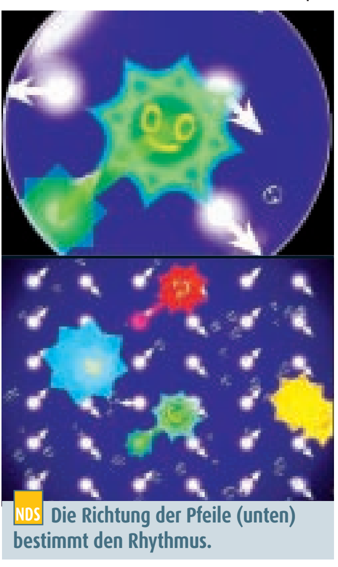
Geradlinige Zombie-Ballerei, bei der extrem viel Blut durch die Gegend spritzt – dazu gibt’s originelle WiFi-Features.

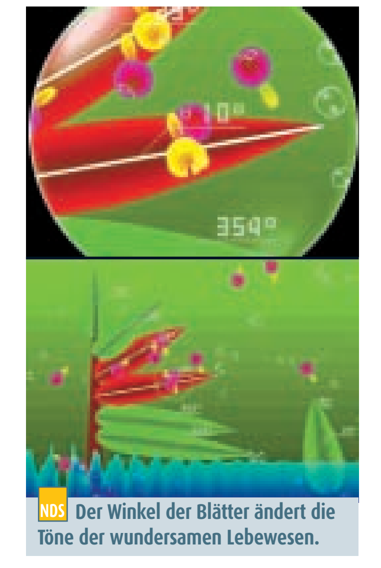
Elektroplankton

Nintendo wird psychedelisch: In dem obskuren Musiktitel mischt Ihr Euren eigenen Trance-Sound zusammen. Der japanische Künstler Toshio Iwai erschuf aber keinen simplen Soundmaker, sondern eine Art Puzzle. Ähnlich wie in "Rez" oder "Fluid" erzeugt Interaktion mit Objekten Töne. Hier ist es eine Unterwasserwelt, in der zehn Arten von Plankton-Tierchen leben. Tippt Ihr per Stylus die Viecher an, reagieren diese und geben rhythmische Geräusche von sich. Die Kleinstlebewesen lassen sich auch per Mikrofon beeinflussen. Kurze Samples können zusätzlich aufgenommen und wiedergegeben werden. Die Kombination aus verschiedenen Tönen ergibt einen Klangteppich, der schließlich ein Lied bildet. Aber das ist noch nicht alles: Durch Ziehen mit dem Stylus könnt Ihr auch direkt Melodien nachspielen. Zusätzlich schaltet Ihr verschiedene Hintergrundmusik zu. Retro-Fans freuen sich: Bekannte NES-Melodien wie "Super Mario Bros." sollen im fertigen Spiel enthalten sein.

So kommt das Zusammenstellen eines Liedes der Tätigkeit eines DJs gleich (was Big N auf der Pressekonferenz von einem versierten Scheibendreher vorführen ließ) und ist doch ganz anders. Auf der E3 konnte man sich am Nintendo-Stand mit seinem DS eine Demo herunterladen.


NDS Abgefahren: Das Tippen auf die Kringel erzeugt Töne.


NDS Die Richtung der Pfeile (unten) bestimmt den Rhythmus.


NDS Der Winkel der Blätter ändert die Töne der wundersamen Lebewesen.

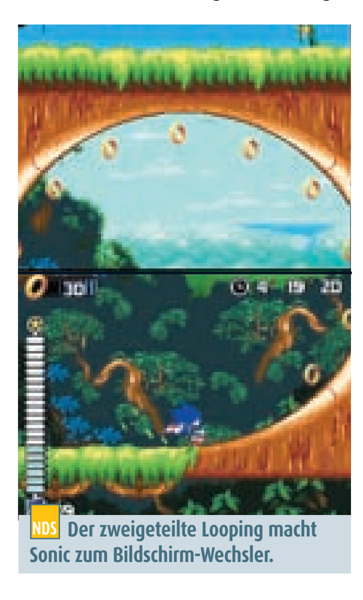

MAN!AC-Prognose — PSP | GBA | **DS**

Entwickler:	Nintendo, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Musikspiel
D-Termin:	3. Quartal

Skurril: Erforscht die surreale Klangwelt des Planktons und erzeugt auch unterwegs komplette Trance-Lieder.

Sonic Rush

Rasend schnell, quicklebendig und stets auf der Suche nach güldenen Ringlein – in bekannter Manier infiltriert der blaue Blitz Nintendos Klappkonsole. Selbst eingefleischten Igel-Fans wird aufgrund der atemberaubenden Geschwindigkeit selbiger stocken. Die altbekannten Loopings, Übelkeit errenden Steilkurven und haarsträubenden Vertikalpassagen machen vor der Bildschirm-Grenze nicht halt: Flugs flitzt das Sega-Maskottchen von einen Screen zum andern oder schwingt sich an Lianen herauf und herunter – zumindest bis Ihr von den ebenfalls altbekannten unfairen Stellen ausgebremst werdet. Dabei kann Sonic auf die Hilfe einer neuen Bekanntschaft zählen. Gemeinsam mit 'Blaze the Cat' durchstöbert Ihr die fröhlich-bunten Welten auf der Suche nach den mächtigen 'Sol Emeralds'.


NDS Der zweigeteilte Looping macht Sonic zum Bildschirm-Wechsler.


MAN!AC-Prognose — PSP | GBA | **DS**

Entwickler:	Sega, Japan
Hersteller:	Sega
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	4. Quartal

Blau und blitzschnell: Das doppelschirmlastige "Sonic Rush" katapultiert den DS in neue Geschwindigkeitsspähren.

Virtua Tennis: World Tour

Auf dem PSP wird's sportlich: Mit "Virtua Tennis: World Tour" schlägt die renommierte Dreamcast-Filzball-schlacht auf dem Sony-Handheld auf. Unser Probespiel machte sogleich Lust auf mehr: Dem englischen Team Sumo Digital – das schon "Out Run 2" auf die Xbox brachte – gelang es formidabel, das leicht zugängliche, aber dennoch sehr ausgefeilte Spielprinzip auf die PSP-Steuerung zu übertragen. Wahlweise mit Steuerkreuz oder Ministick lenkt Ihr die Tenniscracks über die Rasen-, Hartplatz- oder Sandcourts. Via intuitiver Drei-Button-Kontrolle pfeffert Ihr die Bälle mit Power die Linie entlang, gebt ihnen einen tückischen Schnitt oder lasst Euren Widersacher beim eleganten Lob alt aussehen.

Die verschiedenen Spielvarianten orientieren sich an den Konsolenversionen: In der 'World Tour' trainiert Ihr Euren im Editor erstellten Charakter in exklusiven Minispielen oder nehmt an zahlreichen Turnieren teil, um die Nummer Eins der Weltrangliste zu werden. Der 'Tournament'-Modus lässt Euch in immer härteren Matches das echte Arcade-Feeling erleben. Schließlich dürfen bis zu vier PSP-Tennisfans in drahtlosen WiFi-Duellen den virtuellen Wimbledon-Sieger krönen.



PSP Zahlreiche namhafte Stars der Tennisszene geben ihr Stelldichein.

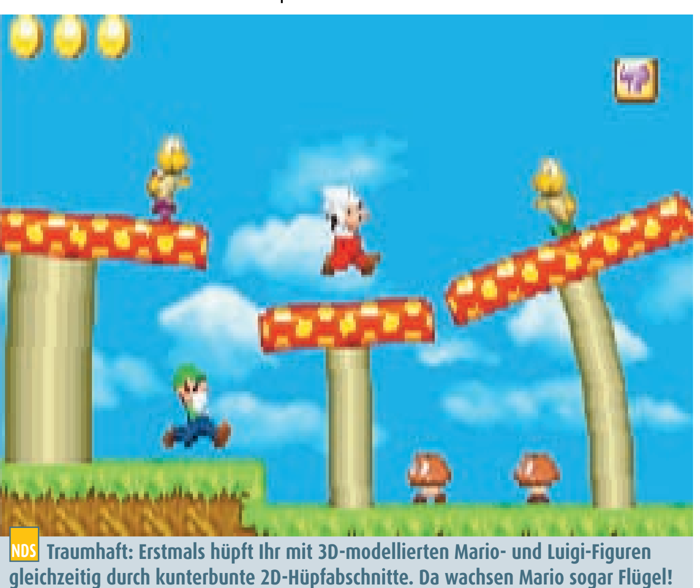

MAN!AC-Prognose — **PSP** | GBA | DS

Entwickler:	Sumo Digital, UK
Hersteller:	Sega
Genre:	Sport
D-Termin:	4. Quartal

Tadellose Spielbarkeit, klasse Optik und vorbildliche Mehrspieler-Tauglichkeit garantieren Filzballspaß pur.

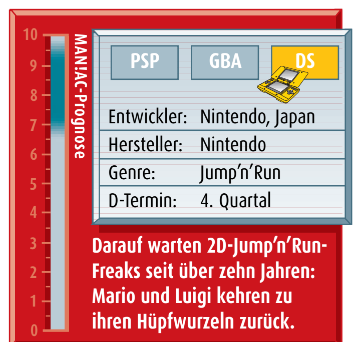
New Super Mario Bros.

Über zehn Jahre ist es her, als Mario durch zweidimensionale Welten hüpfte. Doch Nintendo setzt auf Tradition und überrascht die MAN!ACs mit einer spielbaren "New Super Mario Bros."-Version. In der kunterbunten Hüpferei rasen Mario und Luigi durch zweidimensionale Welten mit 3D-Objekten. Das putzige Jump'n'Run lehnt sich an alle bisher erschienen 2D- und 3D-Sprungabenteuer von Mario an. Deshalb trefft Ihr auf zahlreiche bekannte Gegner und setzt zur Bekämpfung prominente Extrawaffen ein. Selbstverständlich gibt's auch neue Hilfsmittel: Mario wächst etwa zu einem gigantischen, DS-Bildschirm füllenden Helden und vermöbelt Feinde und Level-Strukturen wie Lizzy in "Rampage". Neben normalen Sprüngen setzt Mario eine heftige Arschbombe und Wandhüpfer ein. Kameramann Lakitu zoomt bei bestimmten Situationen munter an das schnelle Spielgeschehen heran. Der Touchscreen findet dagegen kaum Verwendung: Nur drei aufgeklaubte Items wählt Ihr via Stylus an. Wireless stampft Ihr erstmals zu zweit durch die bunten Konstruktionen. Ob Ihr jedoch das gesamte Hüpfabenteuer im Duett durchlebt, bleibt ungewiss. In der frühen Version beharkt Ihr Euren Bruder lediglich in einem launigen Wettrennen. Nutzt zum Sieg "Mario Kart"-Special-Items: Mit einem Blitz schrumpft Ihr Euren Kontrahenten für einige Sekunden zum Hüpf-Knirps. Der Grafik-Mix spaltet Fans, doch spielerisch überzeugt der Old-School-Hüpfspaß "New Super Mario Bros." schon jetzt.



NDS Traumhaft: Erstmals hüpft Ihr mit 3D-modellierten Mario- und Luigi-Figuren gleichzeitig durch kunterbunte 2D-Hüpfabschnitte. Da wachsen Mario sogar Flügel!

NDS Auch Gegner aus der dritten Dimension fühlen Euch auf den Zahn.



MAN!AC-Prognose

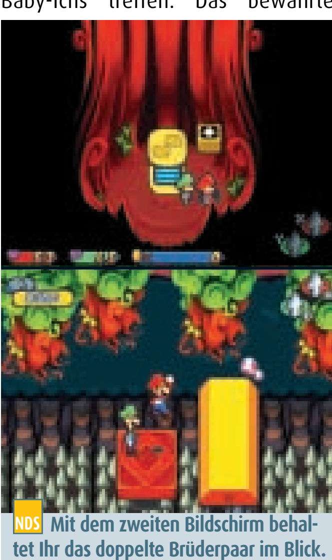
PSP | GBA | DS

Entwickler:	Nintendo, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	4. Quartal

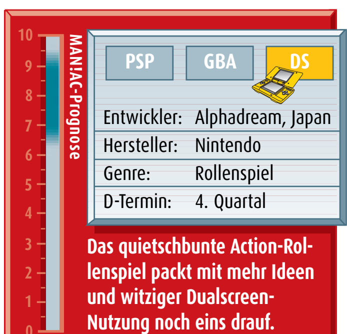
Darauf warten 2D-Jump'n'Run-Freaks seit über zehn Jahren: Mario und Luigi kehren zu ihren Hüpfwurzeln zurück.

Mario & Luigi 2

Marios nächster Rollenspielausflug findet auf dem DS statt: Zusammen mit Bruder Luigi muss er in der Zeit zurück reisen, um die gute Prinzessin Peach mal wieder zu retten. Kompliziert wird das Geschehen, als die beiden in der Vergangenheit auf ihre Baby-Ichs treffen. Das bewährte Kampfsystem mit einem Action-Knopf pro Bruder kommt erneut zum Einsatz, wobei die höhere Tastenzahl des DS mit berücksichtigt wird: Die beiden Duos schließen sich nämlich zusammen, weshalb Ihr zeitweilig vier Charaktere gleichzeitig kontrolliert – knifflige Rätsel und komplexere Kampf-Combos stehen auf dem Programm. Auf dem zweiten Bildschirm behaltet Ihr dank Übersichtskarte die Orientierung oder seht, wo sich bei getrennten Wegen das andere Pärchen gerade aufhält – wenn's so gut wird wie der GBA-Vorgänger, steht ein Hit ins Haus.



NDS Mit dem zweiten Bildschirm behaltet Ihr das doppelte Brüderpaar im Blick.



MAN!AC-Prognose

PSP | GBA | DS

Entwickler:	Alphadream, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	4. Quartal

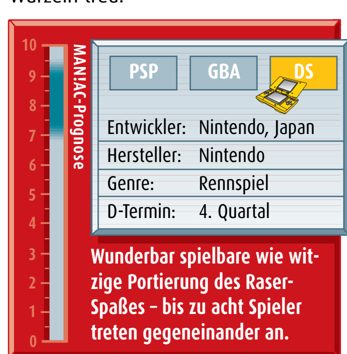
Das quietschbunte Action-Rollenspiel packt mit mehr Ideen und witziger Dualscreen-Nutzung noch eins drauf.

Mario Kart DS

Die Tradition des Multiplayer-Hits "Mario Kart" wird auf dem DS weitergeführt. Ein achtköpfiges Fahrerfeld macht insgesamt 30 abwechslungsreiche Pisten unsicher. Dabei könnt Ihr Euch sogar auf klassischen Kursen der Vorgänger (inklusive SNES-Version) messen. Acht Spieler vernetzen sich kabellos zu Matches – sogar weltweit, denn Nintendos globaler Wireless Service läuft Ende des Jahres an. Natürlich dürfen alle bekannten Nintendo-Charaktere, wilde Powerslides und fiese Extrawaffen nicht fehlen. Letztere taugen wie immer zum Einbremsen von übermächtigen Mitfahrern. Die schnelle Optik läuft zwar durchweg flüssig, kommt aber leider mit etwas pixeligen Texturen daher. Der Stylus-Stift wird übrigens nicht benötigt. Damit bleibt "Mario Kart" auch steuerungstechnisch seinen Wurzeln treu.



NDS Auf dem unteren Bildschirm scrollt die Übersichtskarte mit.



MAN!AC-Prognose

PSP | GBA | DS

Entwickler:	Nintendo, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	4. Quartal

Wunderbar spielbare wie witzige Portierung des Raser-Spaßes – bis zu acht Spieler treten gegeneinander an.

Gizmondo

Das Multimedia-Handheld will im Konzert der Großen mitmischen. MAN!AC nimmt den Herausforderer aus England unter die Lupe.



Abbildung in Originalgröße

Der Zeitpunkt scheint ideal: Sony muss europäische Zocker aufgrund von Engpässen in der PSP-Produktion auf den Herbst vertrösten und die erste Nintendo-DS-Euphorie in den Medien ist verflogen. Prompt springt ein kecker Handheld-Konkurrent in die (scheinbar) klaffende Marktlücke.
Technisch bringt der Gizmondo das nötige Rüstzeug mit: Neben dem 400-MHz-Prozessor schlummert ein vom Grafikspezialisten nVidia entwickelter Chipsatz im mattschwarzen Gehäuse – die richtige Grundlage für flotte 3D-Grafiken. Die Verarbeitung überzeugt ebenfalls: Das solide Gehäuse vermittelt Qualität und wirkt weniger zerbrechlich als die Konkurrenz – auf den ultimativen 'Mit Schwung aus dem dritten Stock'-Test verzichteten wir aber dennoch. Das schwammige Steuerkreuz, der kaum spürbare Druckpunkt der Aktionstasten (am oberen Rand) sowie die unergonomische Bedienung der Schultertasten zeugen aber von der Unerfahrenheit des amerikanischen Mutterkonzerns Tiger Telematics – dessen Schwerpunkt stellen schließlich satellitenbasierte Navigationssysteme dar. Bis Redaktionsschluss stand nicht fest, wann der Gizmondo



Displayvergleich: Die Konkurrenz trumpft mit Riesen- bzw. Doppelschirm auf.

im gut sortierten Fachhandel eintrifft – drei unterschiedliche Versionen für jeden Geldbeutel werden aber zum Release erhältlich sein: Für 189 Euro erwerbt Ihr einen 'Smart-Adds'-fähigen Gizmondo – hierbei müsst Ihr mit speziell auf Euch zugeschnittenen Werbebotschaften rechnen. Für 100 Euro mehr liegen dem 'Value Packet' HiFi-Kopfhörer, eine 128 MB große SD-Karte, eine Trailblazer-Demo sowie ein Gutschein für den bald erscheinenden Titel "Colors" bei. Wer nicht Opfer der Werbemaschinerie werden will, muss erheblich tiefer in die Tasche greifen – für satte 349 Euro wandert das Standardpaket über den Ladentisch.
Bleibt die allgegenwärtige Frage, ob der Underdog eine realistische Chance im mittlerweile hart umkämpften

Netzanschluss
Nach ca. drei bis vier Stunden mobilem Spielspaß muss der Gizmondo für etwa 60 Minuten ans Netz. Das Ladekabel ist im Lieferumfang enthalten.

USB-Port
Euer Draht zum PC: Mit der mitgelieferten Software macht Ihr Rechner und Handheld bekannt und verschiebt anschließend Audio- und Video-Dateien.

Kopfhörer-anschluss
Für Film- und Musikgenuss ist die Verwendung der Ohrstöpsel dringend empfohlen – ansonsten gibt's leider nur Mono-Sound.

SD-/MMC-Card-Slot
Neben den Spielen schluckt der Gizmondo handelsübliche SD- und MMC-Cards. Für 512 MB Speicher müsst Ihr etwa 40 Euro berappen.



Das kann Gizmondo



DigiCam: Auf der Rückseite des Gizmondo findet Ihr die Linse der integrierten DigiCam. Ideal für den spaßigen Schnappschuss zwischendurch, mit 300.000 Pixel jedoch keine Konkurrenz für aktuelle Megapixel-Kameras. Via MMS-Versand lasst Ihr auch andere Gizmondo- und Handybesitzer an Euren Bildern teilhaben.



Technische Daten	
Größe	13,8 cm x 8,4 cm x 3,0 cm
Gewicht	186 g
CPU	400 Mhz Samsung ARM9
GPU	Nvidia GoForce 3D 4500
Speicher	24 MB RAM
Bildschirm	2,8 Zoll TFT (5,6 cm x 4,2 cm)
Auflösung	320 x 240 Pixel
Farben	65.000
Schnittstellen	Bluetooth, USB 1.1
Medien	SD-, MMC-Karten
Unterstützte Formate	MP3, WMA, MPEG4
Besonderheiten	Kamera, SMS, MMS, GPS, GPRS

Handheld-Sektor besitzt oder ihm nur die Rolle einer flüchtigen Randerscheinung bleibt. Stellen Grafikfähigkeiten und sinnvolle Zusatzfunktionen – wie der eingebaute Bewegungssensor – eigentlich ein gutes Fundament für die erfolgreiche Karriere dar, könnte aufgrund mangelhafter Softwareversorgung schon bald das Aus drohen. Mit dem Grundsatz 'Software sells Hardware' mussten schon andere namhafte Hersteller schmerzhafte Erfahrungen machen. Weitere Features sowie Fakten zu unterstützten Formaten, Schnittstellen etc. entnehmt Ihr den Infokästen auf dieser Doppelseite. *ms*

Gizmondo-Software: bereits angespielt



Trailblazer

In der Neuauflage des C64-Klassikers rast Ihr über 66 abgefahrene Highspeed-Kurse, umkurvt Hindernisse und erfreut Euch am Mitwirken des Original-Entwicklers Shaun Southern. Die pfeilschnelle Grafik vermittelt einen guten Eindruck der Gizmondo-Fähigkeiten, unfaire Stellen bremsen den Spielspaß aus.



Hockey Rage 2005

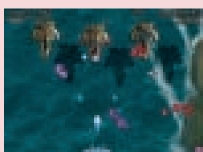
Auch der beinharte Kufensport hält Einzug auf dem Gizmondo. Optisch macht das arcadelastige "Hockey Rage 2005" zwar einen netten Eindruck, die hakelige Simpel-Steuerung hingegen verlangt nach einer Zwei-Minuten-Sperre für die Programmierer. Da helfen auch spaßige Bluetooth-Multiplayer-Duelle nur bedingt.



Gizmondo Motocross 2005

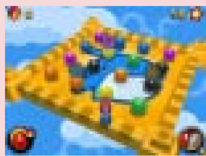
Warum eine technisch wenig beeindruckende isometrische Raserei zu den Starttiteln zählt, bleibt den Entwicklern vorbehalten. Die an sich spaßige Schlammschlacht wird durch die geringe Kurszahl – acht Strecken – ruckartig ausgebremst. Immerhin locken Zweispieler-Wettkämpfe via Bluetooth-Verbindung ans Handheld.

Weitere Starttitel



Fathammer Classics
Retro
In dieser Sammlung wird gerast, geballert und gerätselt.

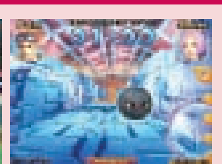
Pocket Ping Pong
Sport
Schießt den sexy Bikini-Mädels die Bälle um die Ohren.



Sticky Balls
Geschicklichkeit
Zu jedem Handheld-Launch-Line-up gehört eine Knobelei.

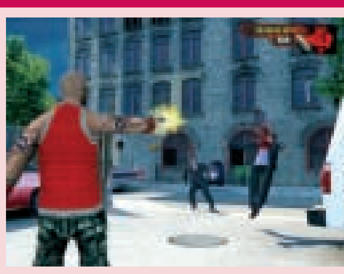


Toy Golf
Sport
In "Toy Golf" wird die eigene Wohnung zum Golfplatz.



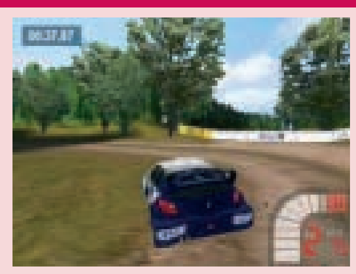
Virtual Squash
Sport
Knallbunte Gummiball-Dreschere für Zwischendurch.

Kommende Hits



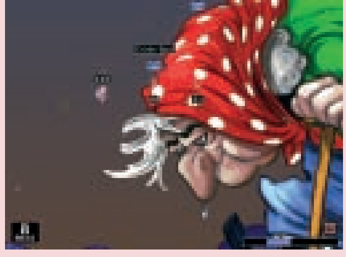
Colors

Gizmondo im Ghetto: Unterstützt vom GPS-Sensor markiert Ihr Euer Revier und erlebt satellitengestütze Gangster-Action im "GTA"-Stil.



Richard Burns Rally

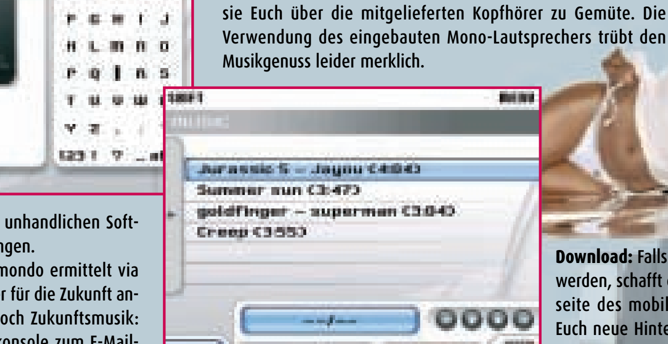
Was sind Fahrhilfen gleich noch einmal? Bei der Umsetzung der beinharten PS2- und Xbox-Sim wird Rallyesport in Reinkultur zelebriert.



Worms World Party

Den Kampf der Würmer gibt's auch für unterwegs. In typischem Comic-Stil zermürbt Ihr die feindlichen Kriecher mit allerlei witzigen Waffen.





SMS/MMS: Ähnlich Nokias N-Gage schielt auch der Gizmondo in den Handy-Sektor. Steckt eine SIM-Karte im Handheld, verschickt, empfangt und verwaltet Ihr Eure Text- und Bildnachrichten. Das Verfassen selbiger wird aufgrund der unhandlichen Software-Tastatur zum ungewollt langwierigen Unterfangen.

GPS: Praktisch hingegen das GPS-System: Der Gizmondo ermittelt via Satellit Eure aktuelle Position und Ihr freut Euch über für die Zukunft angekündigte Routenplaner-Funktionen. Ebenfalls noch Zukunftsmusik: Via downloadbarem Update soll die Hosentaschekonsole zum E-Mail-Empfänger und -Versender werden.

Audio/Video: Gizmondo multimedial – ähnlich Sonys PSP parkt Ihr Eure MP3-oder WMA-Dateien sowie Filme (im MPEG4-Format) auf separat erhältlichen SD- und MMC-Speicherkarten und führt sie Euch über die mitgelieferten Kopfhörer zu Gemüte. Die Verwendung des eingebauten Mono-Lautsprechers trübt den Musikgenuss leider merklich.

Download: Falls Euch die mitgeliefertem Skins zu langweilig werden, schafft das Internet Abhilfe. Auf der offiziellen Webseite des mobilen Briten (www.gizmondo.com) saugt Ihr Euch neue Hintergründe und verfrachtet sie über den USB-Anschluss und die mitgelieferte Software auf das Handheld.



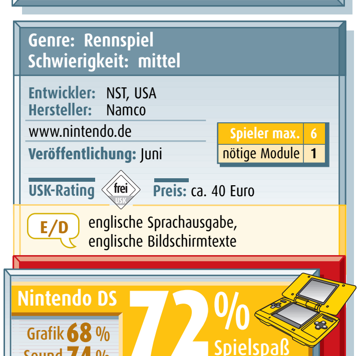

Ridge Racer DS



20 Minuten mit Vollgas



Ich beginne mit der 'Ridge Racer'-Strecke und wähle den 'RT Solvaldo' – der ist am schnellsten und bricht leicht aus. Den Start verpatze ich mit quietschenden Reifen, aber im Tunnel schlängele ich mich präzise durch den ersten Pulk. In der folgenden 90°-Grad-Kurve sitzt der Slide mit gewohntem Timing perfekt. Auch über Brücke und Strand brettere ich souverän, jetzt kommt die Welle: Sieh da, wie in alten Zeiten ist der Hubschrauber zur Stelle – beim Sprung verfehle ich knapp seine Kufen! Auf der Zielgeraden erobere ich Platz vier, dann leidet die Konzentration: Trotz fataler Rempler führe ich am Strand, das war zu leicht! In den weiteren 18 Minuten gewinne ich diverse Pokale und Duelle.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

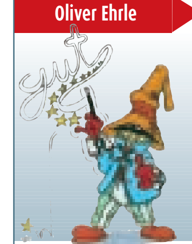
Entwickler: NST, USA
Hersteller: Namco
www.nintendo.de
Veröffentlichung: Juni
Spieler max. 6
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 68 %
Sound 74 %
72 % Spielspaß

Solide Neuauflage der N64-Flitzerei mit neuem Duell und erstklassigem Mehrspieler-Modus.

Die DS-Version von Namcos Vorzeige-Raser ist keine Original-Entwicklung, sondern eine Umsetzung von "Ridge Racer 64": Mit 32 Boliden rast Ihr über knapp 20 Streckenvarianten. Die Pisten unterscheiden sich aber nur dezent, denn wie im Vorbild werden die drei Kursgrundlagen Ridge Racer, Revolution und Renegage mit verschiedenen Tageszeiten und Umleitungen variiert. Neu ist der Car-Attack-Modus, in dem Ihr nach gewonnenen Rennen versteckte Wagen zum Duell fordert und frei spielt: Hier habt Ihr es mit cleveren Piloten zu tun, die sich nicht so leicht überholen lassen wie die GP-Kollegen. Dank Mehrspieler-Modus für sechs Teilnehmer hängt "Ridge Racer DS" die Konkurrenz ab: Mit nur einem Modul dürft Ihr alle Strecken sowie Fahrzeuge wählen und AI-Fahrer zuschalten. Die Mitspieler verzichten lediglich auf Sprachausgabe und Soundtrack. Der Upload erfolgt nach der Streckenwahl: Erneute Rennen, Regelvariationen und Wagentausch klappen ohne weitere Ladepause – für den Streckenwechsel müsst Ihr jedoch die Verbindung beenden. *oe*

Oliver Ehrle



Mehrspieler-König mit Flashback: "Ridge Racer DS" setzt auf spielerische Qualitäten, denn grafisch ist die Raserei keine Revolution. Stellenweise wirken die Strecken gar kahl und Texturen klotzig, zum Glück bekommt Ihr das mit Top-Speed nicht so mit – auch auf dem LCD klappt's mit dem Geschwindigkeitsrausch. Kennern der Serie gelingen bald 360°-Slides und der beschleunigende Superdrift des Erstlings. Die Crash-Physik ist arg großzügig, nach Remplern holt Ihr etwas zu schnell auf. Leider mangelt es mit letztendlich nur drei Grundstrecken an Abwechslung, auch wenn die neuen Modi eine motivierende Verbesserung darstellen: Der erstklassige Single-Card-Modus macht den Namco-Flitzer außerdem zum derzeit besten Mehrspieler-Spektakel für den DS.



Die alternative Touchscreen-Steuerung funktioniert solide, bedarf aber einiger Übung: Kommandos werden auf dem ganzen Bildschirm erfasst, Ihr spielt wahlweise mit Knubbel oder Stift. Der untere Bildschirm zeigt außer dem riesigen Gimmick-Lenkrad nur eine zu klein geratene Streckenkarte an.


Dualscreen

Touchscreen

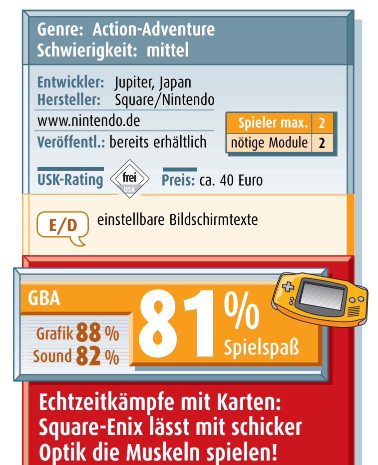
Mikrofon



Kingdom Hearts Chain of Memories

20 Minuten in Disney-Land

Die Untereilung in viele Räume, die eingebaute Karte und der praktische Quicksave machen "Kingdom Hearts" mit jeder Pausenlänge kompatibel: Ihr könnt also mal schnell eine Halle plündern, ein paar Trainingskämpfe einlegen oder in 20 Minuten ein halbes Dutzend Räume erkunden. Im Gegensatz zu anderen Action-Adventures braucht Ihr Euch von Session zu Session nicht um die Ausrüstung kümmern: Die Heilkarten gehen den Helden niemals aus, deshalb sind regelmäßige Bestandsaufnahmen und Besuche in Itemshops überflüssig. Dafür müsst Ihr bei zahllosen Karten den Überblick bewahren und das Deck laufend optimieren: Auch das kann 20 Minuten dauern.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Jupiter, Japan
Hersteller: Square/Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige Module 2
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

GBA
Grafik 88 %
Sound 82 %
81 % Spielspaß

Echtzeitkämpfe mit Karten: Square-Enix lässt mit schicker Optik die Muskeln spielen!

Die Kette der Erinnerungen setzt die Handlung des Playstation-2-Abenteuers fort: Nachdem Held Sora alle magischen Kräfte aus dem Vorgänger wieder verloren hat, durchstöbert er erneut das Zauberschloss mit zehn Welten – allerdings nur in seinen Erinnerungen, deshalb stehen ihm die Freunde Goofy und Donald nur in Handlungsszenen sowie bei Spezialattacken zur Seite. Die Levels wie Olymp und Wunderland erkundet Ihr aus isometrischer Perspektive: Ihr hüpft und klettert durch die einzelnen Räume, sammelt allerlei Schätze und mischt Monster auf. Dazu wird in eine Arena umgeblendet, in der Ihr einen Mix aus Echtzeit- und Kartenkampf bestreitet: Sprung, Rolle und Block startet Ihr per Knopfdruck, für Schlüsselhieb, Zauber und Heilung klickt Ihr dagegen aufs Blatt. Natürlich kassiert Ihr neue Karten und Erfahrungspunkte, bei Levelaufstieg entscheidet Ihr zwischen verbesserten offensiven oder defensiven Talenten. Karten spielen auch bei der Erkundung des Schlosses eine wichtige Rolle, denn die einzelnen Räume sind durch Tore verbunden: Je nach eingesetzter Schlüsselerinnerung variieren dann die Ungeheuer und Extras im folgenden Raum. Besonders mächtige Karten hebt Ihr Euch für die Obermotze auf, denn nur die korrekte Beute öffnet die Tore in die höheren Etagen. *oe*

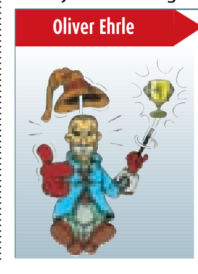


GBA Nix wie weg: Über Leitern können Euch die Biester nicht folgen.



GBA Gib's ihm, Cloud: Weitere Helden ruft Ihr bei Spezialattacken herbei.

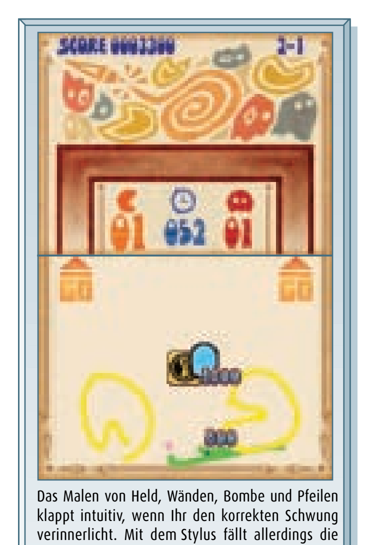
Oliver Ehrle



In jeder Welt erwartet Euch ein vergnügliches Abenteuer: Das neue Teamspiel der "Final Fantasy"- und Disney-Helden inszeniert Square-Enix mit aufwändigen Renderfilmen, mächtigen Zauber-Effekten und witzigen Episoden. Der Sturm zum Obermotz dürfte aber ruhig rätselreicher ausfallen, denn abgesehen von Schatzkisten und gelegentlichen Kraxeleien erwarten Euch nur Dauerkämpfe. Diese gehen zum Glück recht locker von der Hand und fordern Euren Grips mit cleveren Ungeheuern, die Euch mit Block und Bodenrutscher überraschen. Außerdem erhaltet Ihr laufend Karten, mit denen Ihr die Kämpfe taktisch variieren könnt. Trotzdem werden die Matches manchmal eintönig, zumal besiegte Schurken nach wenigen Augenblicken wieder in den Raum treten.

Pac-Pix





Das Malen von Held, Wänden, Bombe und Pfeilen klappt intuitiv, wenn Ihr den korrekten Schwung verinnerlicht. Mit dem Stylus fällt allerdings die Koordination in hektischen Situationen schwer. Das Hauptgeschehen spielt sich im unteren Bildschirm ab, für Schüsse nach oben ist Augenmaß gefragt.

Das Pampelmusen-Puzzle gestaltet Namco als Malbuch, auf dessen Seiten diverse Geister ihr Unwesen treiben: In zwölf Kapiteln zeichnet Ihr Pac-Man ins Bild, damit er den Spuk verputzt.
Damit der Schützling nicht vom Bildschirm läuft, lenkt Ihr ihn per Mauerstrichen um. Mit Schlüsseln öffnet Ihr die Rundgänge im oberen Bildschirm. Dort tummeln sich nicht nur Kirschen, sondern auch Geister in Blasen: Malt Pfeile, um sie abzuballern! Weitere Fieslinge verstecken sich in Felsringen, die Ihr mit der Bombe sprengt:



NDS Über Bande: Mit Pfeilen entfesselt Ihr die schwebenden Geister.

Die Lunte zieht Ihr zum Feuerfeld, um den Knaller zu entzünden.
Außerdem wichtig: Groß gemalte Pac-Mans schnappen leichter die Geister, lassen sich im Vergleich zu kleineren Exemplaren aber nur mühsam kontrollieren – wenn Euch der Schützling auskommt, verschwindet mit ihm ein Leben. *oe*

Oliver Ehrle

Den Helden selber zeichnen, das ist für Euro-Zocker völlig neu: Der originelle Mix aus Malprogramm und Geisterjagd fordert Euren Grips mit außergewöhnlicher Spiellogik und das Geschick mit gewitzter Koordination. Wer den Helden schlampig zeichnet, vertrödelt kostbare Zeit. Zum Glück hat Namco einen hilfreichen Tutor eingebaut, der Euch den korrekten Schwung beibringt – trotzdem klappt die Erkennung nicht immer optimal. Der einzige Spielmodus geriet etwas schlicht, führt Euch aber behutsam in die einzelnen Spielelemente ein. Um mit verschieden großen Helden zu experimentieren, ist "Pac-Pix" immer wieder für eine Runde gut. Im Vergleich zum Geschicklichkeits-Kollegen "Polarium" vermisst Ihr aber Rätsel-, Survival- und Zweispielermodus.



20 Minuten
im DS-Malbuch

Mit korrekten Strichen schafft Ihr in 20 Minuten gleich mehrere Kapitel – sofern Ihr gelassen durchschnauft und die Koordination stimmt: Mit zunehmender Spielzeit wird nämlich die Hand unruhiger und damit die Zeichnungen schlampiger. Dann startet der frisch gemalte Pac-Man in die falsche Richtung oder wird vom Spiel gar als Wandknäul erkannt. Das zehrt an den Nerven, besonders wenn wegen eines einzigen Fehlers das ganze Kapitel verloren geht. Deshalb spielt Ihr "Pac-Pix" nur selten länger als 20 Minuten am Stück, obwohl die neuartige Spiellogik Stoff für stundenlange Experimente bieteen würde

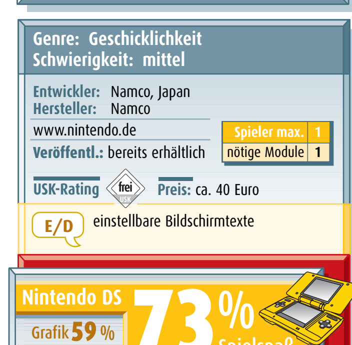
Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel

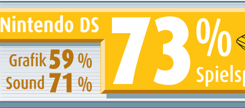
Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Namco
www.nintendo.de
Veröffentl.: bereits erhältlich

Spieler max.	1
nötige Module	1

USK-Rating frei **Preis:** ca. 40 Euro

E/D einstellbare Bildschirmtexte





Nintendo DS
Grafik 59 %
Sound 71 %
73 % Spielspaß

Zeichne Pac-Man: Das Malspiel überzeugt durch Innovation, hat aber nur einen Spielmodus.

Wario Ware Twisted



GBA Wariozilla stampft sie auf seinem Weg nach oben alle nieder.

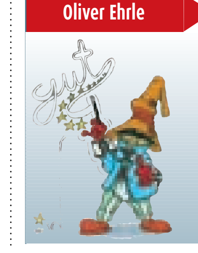


GBA Der Rasierer bleibt immer fixiert: Ihr dreht Handheld und Gesicht.

GBA Dank Gravitation neigt Ihr den Spiegel, dann brutzelt der Dämon.

Nach der Touchscreen-Olympiade spendiert Nintendo auch GBA-Fans ein "Wario Ware" mit alternativen Eingabemöglichkeiten: Das Modul besitzt einen verbesserten Sensor nach "Yoshis Universal Gravitation"-Art, kann also die seitliche Neigung des Handhelds noch deutlich genauer erfassen. Damit lässt sich allerhand Unfug anstellen: In den zahllosen Minispielen schleudert Ihr das Yoyo, lockt die Katze mit der schwingenden Wolle und kippt das Auto, damit der Scheibenwischer die Sicht freigibt. Natürlich gibt's auch einige Ausschnitte klassischer Nintendo-Titel: So lasst Ihr in „Super Mario Bros. 3" die Aufzüge rotieren, damit das Maskottchen nicht von Kanonenkugeln getroffen wird. Wie in den Vorgängern präsentieren Wario und elf andere Figuren die Minispiele in kleinen Geschichten, Ihr dürft sie aber auch einzeln zocken – mangels Sensor bei den möglichen Mitspielern müsst Ihr jedoch auf einen Linkmodus verzichten. *oe*

Oliver Ehrle



Gravitation macht die Minispiele noch ausgeflippter: Die "Wario Ware"-Titel sind nicht jedermanns Sache. Wer sich aber auf den Minispielwechsel im Sekundentakt einlässt, kann das Handheld nur schweren Herzens aus der Hand legen – kaum zu glauben, auf was für schräge Einfälle die Entwickler kommen! Auch mit dem Gravi-Sensor macht das Kurbeln und Drehen, Schwingen und Schleudern jede Menge Spaß. Ich persönlich hätte mir aber mehr Minispiele mit dem optischen Thema Gravitation gewünscht: Statt Gesicht rasieren und Arm heben passen Bim-Bam-Glocke und Donkey an der Liane besser zum Thema. Letztendlich daddelt Ihr also überwiegend Minispiele im Schema der Vorgänger, nur die – zugegeben originelle – Steuerungsart ist neu.



20 Minuten
den Kopf verdreht

Wie frühere "Wario Wares" füllt Ihr auch mit "Twisted" 20 Minuten ebenso leicht wie nur sekundenlange Pausen: Weil Ihr jedes Minispiel einzeln anwählen, aber auch im Dutzend mit einer vierminütigen Handlung zocken könnt, sind die Möglichkeiten unbegrenzt. Die Frage ist nicht wie lange, sondern vielmehr wo: Unauffällig unter der Schulbank daddeln ist nicht drin. Wer mit seinem Handheld wild in der Luft herum fuchtelt und es wie einen Lenker dreht, zieht garantiert die Blicke der Anwesenden auf sich. Außerdem braucht Ihr Platz: Wenn Ihr zur Stoßzeit in der U-Bahn plötzlich den Ellbogen ausfahrt, sind unangenehme Konsequenzen nicht auszuschließen.

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: Juni

Spieler max.	1
nötige Module	1

USK-Rating frei **Preis:** ca. 40 Euro

E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte



GBA
Grafik 46 %
Sound 74 %
81 % Spielspaß

Nicht malen, sondern drehen: schräg und witzig wie die Vorgänger, ansonsten wenig Neues.



Boktai 2: Solar Boy Django

20 Minuten als Django im Dunkeln

Im ersten 'Immortal'-Dungeon des Spiels, der Kathedrale, müsst Ihr Euch bereits auf Euren Lichtvorrat verlassen. Nach einigen Schieberätseln und Grabsteinhüpfereien ist der Weg in die faulige Erde frei. Also lasst Ihr den verregneten Gottesacker hinter Euch und aktiviert die Flammen-Energie des Schwerts. Im Dunkel der Katakomben warten harte Kämpfe: Nur ein Teil des Bildschirms ist sichtbar, bis zu drei Zombies auf einmal wollen Euch ans Leder. Wenn dann der Vorrat an Sonnenenergie und Solarfrüchten knapp wird, kommt Ihr ins Schwitzen. Werdet Ihr den Endboss erreichen?




GBA Während der Höllenhund um die Gräber streift, müsst Ihr Steine schieben.


GBA In der Düsternis der Katakomben sucht Ihr nach Kerzenleuchtern.

Genau ein Jahr nach der ersten "Boktai"-Vampirjagd geht es auf dem GBA wieder gegen die lichtscheue Brut der Untoten. Konami wagt keine neuen Experimente und setzt wieder auf das innovative Lichtsensor-Konzept. Sobald Ihr in der isometrischen Comic-Welt im Freien steht, habt Ihr die Möglichkeit, Euren Vorrat an Sonnenenergie aufzuladen – dazu müsst Ihr auch in Wirklichkeit das Modul ins Sonnenlicht oder unter eine starke Halogen-Lampe halten. So gestärkt tretet Ihr gegen Zombies, Skelette und natürlich Vampire an. Ein Unterschied zum Vorgänger: Gleich am Anfang wird Euch Eure Sonnenpistole von einem mysteriösen Vampir mit Hut abgenommen. Ab sofort kämpft Ihr per Faustschlag und ladet Eure Attacken mit Sonnen-, Mond- oder Feuerenergie auf. Später erweitert Ihr Euer Waffensortiment um Mordwerkzeuge, die Ihr in den zahlreichen Labyrinthen des Spiels findet. Dabei haben manche Waffen zwei Funktionen: Mit dem Hammer klopft Ihr nicht nur Vampiren die Brust ab, sondern zertrümmert auch im Weg stehende Kisten. Andere Hindernisse überwindet Ihr durch Schieberätsel im "Zelda"-Stil. Im simpel gehaltenen Rollenspiel-Part dürft Ihr nach jedem Levelanstieg vier Grundfähigkeiten verbessern, in den Städten könnt Ihr per Sonnenbank einen Lichtvorrat anlegen. *mw*

Max Wildgruber



'From Dusk Till Dawn' ist genau die falsche Zeit, um das zweite "Boktai" zu zocken. Zwar könnt Ihr den Lichtsensor überlisten, die volle Sonnendröhnung gibt's aber wie in Teil eins nur mit dem Licht des echten Himmelskörpers. Spielerisch hat sich nicht allzuviel geändert: Der Umstieg von Fern- auf Nahkampfwaffen könnte alten Sonnen-Djangos zu Anfang etwas schwer fallen, nach kurzer Eingewöhnungs-Phase funktioniert das alte 'Gegner austricksen und von hinten abmurksen'-System aber tadellos. Auch die Dungeon-Rätsel rangieren auf dem Niveau des Vorgängers. Änderungen wie das Kreditsystem oder unterschiedliche Särge zum Mitnehmen betreffen nur Details und machen durchaus Sinn – auch ohne Innovationsbonus ein bissiges Vergnügen.

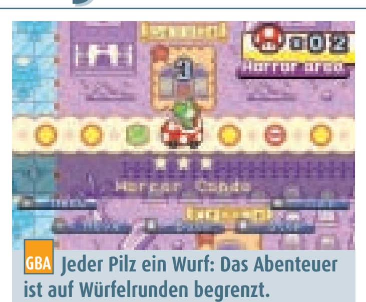
Mario Party Advance

20 Minuten im Minispielwahnsinn

Ob im Solomodus auf der Suche nach neuen Disziplinen, in der Spielsammlung beim individuellen Training oder zusammen mit Freunden im vernetzten Mehrspielermatch: Bei "Mario Party Advance" findet sich für jede Pause die passende Aufgabe. Die Kehrseite der Medaille: Wer im Dschungel der Disziplinen nicht den Überblick bewahrt, kann ebenso 20 Minuten planlos durch seitenweise Minispiellisten klicken, manche ausprobieren und am Ende doch keinen Schritt weiter kommen. Haltet Euch darum anfangs an das Einspielerabenteuer, das lässt sich auch jederzeit abbrechen – gefundene Disziplinen werden natürlich trotzdem gespeichert.



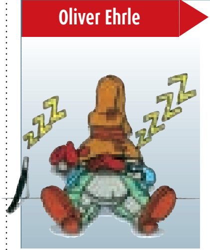
Der Pilzprofessor steht kurz vor dem Herzinfarkt: Krokoschurke Bowser hat sich 50 Minispiele und 70 Werkzeuge unter den Nagel gerissen und überall in der Würfelwelt verteilt – Ihr müsst sie wieder einsammeln und dazu einige Missionen erfüllen. In der ersten Party für den GBA konzentriert sich Nintendo nämlich auf den Solomodus: In kleinen Geschichten bringt Ihr den Kinofans die Karte oder dem Pingu die Fahne, zur Belohnung überreichen Euch die tierischen Bewohner das Diebesgut – in diesen Minispielen gilt es dann z.B. Blumen zu gießen und Schädlinge zu vertreiben. Beim Angeln drückt Ihr dagegen vorgegebene Tastenkombinationen nach, auf der Flucht vor der Lava weicht Ihr Pfützen sowie Felsen aus. Leider fehlt der inhaltliche Zusammenhang zur Spielbrett-Handlung, deshalb will sich Abenteuerstimmung nur zögerlich einstellen. Immerhin bringt der böse Bowser Abwechslung ins Abenteuer: Je mehr Missionen Ihr erfüllt, desto fiesere Zöglinge hetzt er Euch auf den Hals. Diese fordern zum Duell und knüpfen Euch dabei schon mal eine Würfelrunde ab – ganz schön gemein!


GBA Jeder Pilz ein Wurf: Das Abenteuer ist auf Würfelrunden begrenzt.


GBA Yoshi wirft die Angel aus: Wer richtig drückt, zieht fette Fische raus.

Natürlich dürft Ihr mehrere Handhelds vernetzen und gegen bis zu drei Freunde auf dem Spielbrett oder in einzelnen Disziplinen antreten. Aber Achtung: Auf dem Nintendo DS klappt der Link nicht! *oe*

Oliver Ehrle



Für Solisten ist das neue Abenteuer besser, aber bei weitem nicht optimal: Mit den neuen Minimissionen ist die "Mario Party" im Einspieler-Modus unterhaltsamer als das große Konsolenvorbild. Ohne KI-Konkurrenz braucht Ihr jetzt auch nicht die Züge virtueller Spieler abwarten. Mit der dritten Dimension verabschiedet sich aber auch die Spieltiefe: Die meisten Minispiele gerieten zu reichlich stupiden Reaktionstests, die zwar nett anzusehen, aber kaum motivierend sind – mit dem schnellen Wechsel eines "Wario Ware" hat das Sinn, die Würfelkarte zieht das Spielprinzip aber gehörig in die Länge. Auch technisch macht die Mario-Clique kein Fass auf: Kaum Sprachausgabe sowie kleine Figuren bringen wenig Schwung in den Minispielmarathon.

BACK ISSUES

Für alle Hefte ohne DVD zahlst Du je 3 Euro, Hefte mit DVD kosten je 5 Euro



8/03



9/03



11/03



12/03



2/04



3/04



4/04



5/04



6/04



8/04



9/04



10/04



11/04



12/04



NACHBESTELLADRESSE:

CYBERMEDIA GMBH
BESTELL-SERVICE
WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Im Internet unter www.maniac.de



1/05



2/05



3/05



4/05



5/05



6/05



Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

SCHICKT MIR BITTE DIESE AUSGABEN:

3/01	4/01	6/01	7/01	8/01	9/01	10/01	11/01	12/01	1/02	2/02
3/02	5/02	6/02	7/02	8/02	9/02	10/02	3/03	6/03	7/03	8/03
9/03	11/03	12/03	2/04	3/04	4/04	5/04	6/04	8/04	9/04	10/04
11/04	12/04	5€	1/05	2/05	3/05	4/05	5/05	6/05		

BETRAG BITTE BAR / IN BRIEFMARKEN BEILEGEN!

Nintendo-Kritik

Erst einmal vielen Dank für Euer wirklich sehr gut gemachtes Magazin. Vor allem der Extended-Teil hat es mir angetan, spiele ich doch auch schon seit 18 Jahren Videogames. Glückwunsch, wenn auch etwas verspätet, zu Eurer DVD. Dass Ihr auch den Extended-Teil auf die Disc packt, plus die Spiel-Filme etc. – das sind endlich mal unterhaltsame Extras und vor allem sinnvolle Ergänzungen zum gedruckten Medium. Trailer kann ich mir auch aus dem Internet holen. Und ich weiß ja nicht, wie viel Kritik Ihr für anyMAN!AC erhaltet, aber bitte, bitte, bitte nicht rausnehmen. Den Kampf gegen die Orks fand ich klasse, beim Videospieler-Blues letzten Monat lag ich auf dem Boden. Wirklich gut, vielen Dank!
Als nächstes wollte ich meinen Unmut über Nintendo loswerden und fragen, wie es bei anderen aussieht. Jetzt habe ich endlich den DS und es gibt nicht wirklich die tolle Auswahl. Ein Bekannter hat sich die PSP importiert, da kommen dauernd neue Spiele. Ganz abgesehen davon, dass man bei vielen Titeln nicht den Eindruck hat, eine bessere Konsole als einen GBA in der Hand zu halten. Außer "Nintendogs" ist ja auch nicht wirklich der Hammer angekündigt, und einen Erscheinungstermin für "Metroid Prime Hunters" gibt's auch nicht, lediglich '2005'. Liegt das daran, dass Nintendo erst die Game-Boy-Lager leeren will?
Ich kann langsam kein "Mario" mehr sehen. Und bei "Zelda" hoffe ich ja auch, dass nicht das x-te "Four Swords" oder schon wieder ein optimiertes "Ocarina of Time" rauskommt. Ich will auch keine Minispiel-Sammlungen mehr sehen, so familienfreundlich sie auch sein mögen. Nintendo hat doch mehr drauf. Wie sieht es bei den Drittherstellern aus?

Dennis, via E-Mail

Wir wollen Nintendo hier nicht verteidigen, aber ein richtig gutes, innovatives Spiel für den DS zu entwickeln scheint wesentlich schwieriger zu sein als für die PSP. Böse und vereinfacht gesagt müssen die Hersteller ihre PS2-Titel 'nur' auf Sonys Handheld konvertieren – fertig! Die individuellen Features



des DS (Touchscreen, zwei Bildschirme, Mikrofon) verlangen dagegen völlig neue Konzepte, die von den üblichen Software-Schienen abweichen. Solche Design-Herausforderungen benötigen nun einmal Zeit und nicht zuletzt auch einiges an Mut – der aktuelle 08/15-Videospiel-Käufer legt leider nicht allzu viel Wert auf Innovation. Die interessantesten Handheld-Neuigkeiten gibt's übrigens im entsprechenden E3-Bericht.

DVD-Kritik

Ich bin seit Jahren treuer MAN!AC-Leser und muss jetzt mal etwas Kritik üben. Anstoß meines Ärgers ist die DVD 06/05. Zuerst zu anyMAN!AC: Diese Kategorie ist meiner Meinung nach immer grenzwertig, aber dieses Mal eher grenzdebil. Der Videospieler-Blues war genauso lustig wie eine Blinddarmoperation ohne Betäubung! Das geht nicht mal mehr als Trash durch. Bitte lasst so einen Nonsens in Zukunft! Wie wäre es mit einer Umfrage zu anyMAN!AC? (...)
Nach dieser Enttäuschung bin ich schnell zum Punkt 'Extended' gesprungen. Eigentlich immer eine sichere Bank: toller Retroteil plus Spiel-Film. Aber was hat Euch diesmal geritten, einen völlig sinnfreien und aussagelosen "Resi"-Wettsreit zu machen? Der Beitrag war weder unterhaltsam noch informativ und mit dem alten Klischee 'Frauen können nicht Zocken' hat er auch nicht aufgeräumt. Im Gegenteil: Er wirkte irgendwie zwanghaft bemüht, nach dem Motto "Schaut alle her, hier gewinnt eine Frau!" Dabei ist es doch gar nicht mehr nötig, solche Statements abzugeben, weil sich das in den letzten Jahren relativiert hat.
Bevor ich die Game-Boy-History aufrufe, ist die Stimmung also schon ziemlich gedämpft. Dieser Bericht ist wirklich gut: Informativ und nette Spielszenen, die Lust auf die alten Klassiker machen... Falls Ihr jetzt gedacht habt, das wär's gewesen, liegt Ihr leider falsch. Denn der Artikel hat einen Haken: Raphael! Ich will hier jetzt niemanden vorführen oder beleidigen, aber Raphael ist als Sprecher einfach ungeeignet. Das fängt bei der Betonung an, geht über diesen Pseudo-Gangster-Tonfall und endet mit der englischen Aussprache. Ich lese neben der MAN!AC noch zwei weitere Videospiel-/PC-Zeitschriften, die ebenfalls über eine DVD verfügen, und dort gibt es drei bis vier Redakteure, die sprechen – der Rest schreibt 'nur' Artikel. Deshalb die Bitte an Raphael: Weg vom Mikro, ran an die Tastatur! Denn Artikel schreiben kann er.
Ich hoffe, dass Ihr die Kritik nicht einfach abtut, sondern Euch damit auseinandersetzt oder einfach mal eine Umfrage zu den DVD-Inhalten macht. Ich wünsche Euch jedenfalls noch viele gute Spiele, im Sommer gekühlte Redaktionsräume und einen Sack voll positiver Leserbriefe!

Thomas Winder, via E-Mail

Wir könnten jetzt die beleidigte Redaktion spielen und sagen: "Schau anyMAN!AC nicht an, wenn's Dir nicht gefällt!" Aber so leicht wollen wir es uns nicht machen. Nach anfänglicher Skepsis haben die MAN!ACs – und viele Leser, wie zig Briefe jeden Monat zeigen – diese Rubrik liebgewonnen. Natürlich geht der ein oder andere Gag mal an einigen Lesern vorbei, aber das passiert selbst Profi-Comedians. Sieh es von der Seite: anyMAN!AC nimmt anderen Themen auf der Scheibe keinen Platz weg, ist also ein Goodie oben drauf, das niemandem weh tut. Und im Endeffekt hast Du das Kommando in Form der Fernbedienung: Überspring den Menüpunkt 'anyMAN!AC' einfach beim nächsten Mal!
Der "Resi"-Wettstreit lief in der Realität genau so ab, wie Du ihn auf DVD gesehen hast. Da war nichts gestellt oder bemüht. Olli hofft nach der deutlichen Niederlage immer noch auf eine Revanche – aus der er dann selbstredend siegreich hervorgeht. Und von dem Ausgang (wir haben weniger Zeit gebraucht, als wir uns vorgestellt haben) waren wir wirklich überrascht. Nach diesem Redaktions-Experiment gibt's diesen Monat wieder gewohnte Spiel-Film-Kost auf DVD.
Da Raphael aus dem eidgenössischen Mafia-Milieu stammt, kann er nicht anders – er ist schlichtweg ein coola Gangsta. In seiner Hood kennt er viele krasse Homies, die Dir und Deiner Crib demnächst einen neuen Anstrich verpassen werden. Fjen bist Du sein nächstes Opfer. Also: Watch out, toy! Spaß beiseite. Kann sein, dass Raphael auf DVD nicht

Bitte schreibt an:

Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

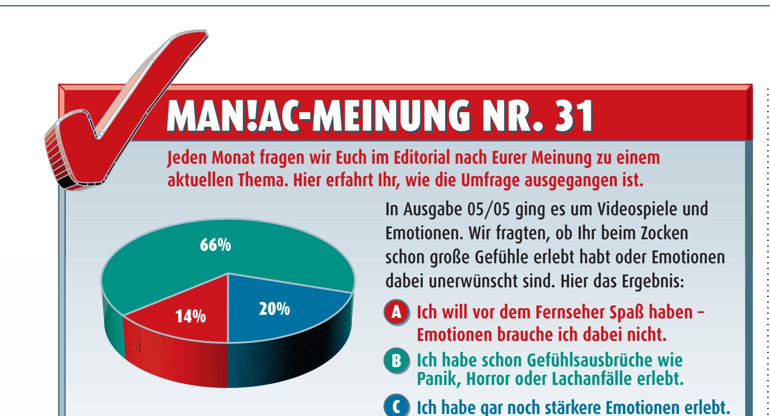
UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: So einer schimpft sich Shoot'em-Up-Experte! Beim Import-Test von "Psykio Shooting Collection Volume 3" ist Raphael ein peinlicher Buchstabendreher unterlaufen. Korrekt heißt die Ballersammlung "Psikyo Shooting Collection Volume 3". Wenigstens hat der schweizer MAN!AC den Fehler bis zum Ende des Artikels durchgehalten – trotzdem wandern 5 Euro in die Verschreiber-Kasse des Chefs!

MEA CULPA: Wir sind Papst! Naja, nicht ganz. Denn "Ihr habt Shiva verraten"-Autor Max unterlief ein Fehler, den das amtierende Christenoberhaupt sicher ausgebessert hätte. Es war nicht der Apostel Johannes, der die Offenbarung in der Bibel verfasste, sondern der Evangelist Johannes. Zumindest wird es Letzterem zugeschrieben.



Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".



astreines Hochdeutsch redet und schon mal etwas lockerer kommentiert – aber auch die anderen Redakteure tönen nicht wie geschliffene Profisprecher. Knapp 60 Prozent der Leser (Ergebnis der MAN!AC-Umfrage 02/05) sind damit sehr zufrieden, lediglich 16 Prozent stimmten für einen ausgebildeten, neutralen Kommentator.
Wie dem auch sei: Hiermit noch einmal der Aufruf, uns Eure Meinungen zu anyMAN!AC und den DVD-Kommentaren explizit zu schreiben.

Videospiel-Zensur

Ich bin nun schon seit 20 Jahren begeisterter Videospieler und möchte mal auf das Thema Zensur in Videospielen eingehen. Gerade erfährt man, dass die deutsche Version von "Resident Evil 4" um die Bonusmodi gekürzt wurde. Wahrscheinlich wurde dies nachträglich entschieden, denn ich besitze eine deutsche Version, in der sämtliche Extras und Zusatzwaffen enthalten sind. Ich frage mich, was das soll? Was erhoffen sich die Publisher und vor allem Regierungsmoralapostel davon?
Es scheint kein Problem zu sein, täglich in allen Medien über Krieg, Mord und Tod zu diskutieren und dies live zu zeigen. Auch wenn sich nach Sportveranstaltungen wie Fußball Spieler sowie Fans die Köpfe einschlagen und randalieren, wird das nicht als großer Gewaltfaktor angesehen. Hier ist aus meiner Sicht ein weitaus größeres Gewaltpotenzial zu erkennen, denn hier wird wirklich sinnlos Gewalt ausgeübt, was viel mehr inspirieren kann.
Wenn aber mal in einem Videospiel auf jemanden geschossen werden muss, schreien alle Gewaltverherrlichung und Gewaltförderung. Liebe Leute, es handelt sich hier um ein Videospiel, das absolut nichts mit der Wirklichkeit zu tun hat – im Gegensatz zu den erwähnten Ereignissen.
Es ist möglich, dass ein sehr geringer Prozentsatz an Gewalttaten auf den Konsum von brutalen Videospielen und Medien zurückzuführen ist, bzw. diese der Auslöser für diese Taten sind. Es scheint mir aber so, als suche man den Tropfen, der das Fass zum überlaufen brachte und gebe diesem dann die ganze Schuld. Über das soziale Umfeld, in dem diese Täter leben, will man aber nicht eingehen, sonst würde man ja das ach so schöne Wohlstandsprinzip in Frage stellen – also heißt der Sündenbock Videogames. Wenn man ein Spiel kürzt oder gar zensiert, bringt das überhaupt nichts. Im Gegenteil, die Zocker ärgern sich darüber und greifen zu Spielen, in denen sie wirklich sinnlos die Sau rauslassen können.
Ich habe mich schon immer über Zensur und Kürzungen geärgert, was mich dazu brachte, solche Spiele zu importieren und mein Geld nicht weiter in den europäischen Softwaremarkt zu stecken. Kann dies im Interesse der Publisher und Regierungen sein?

B. Scheidegger, Zielebach, Schweiz

Hochauflösend

Die Entscheidung der Konsolenhersteller, in Zukunft auch das hochauflösende Format HDTV zu unterstützen, ist meiner Meinung nach absolut richtig. Auch wenn die Verbreitung dieser Fernseher in Deutschland immer noch fast gegen null geht und die öffentliche Wahrnehmung dieses Themas gerade erst begonnen hat, denke ich, dass in den nächsten zwei bis drei Jahren eine rasante Entwicklung stattfinden wird. Nicht zuletzt könnte die kommende Konsolen-Generation das Interesse an HDTV-fähigen Fernsehern erhöhen. Ich habe mich zumindest im letzten Monat ausgiebig mit dem Thema HDTV beschäftigt und musste feststellen, dass dieser Bereich doch relativ komplex ist. Hier sehe ich auch sehr großes Potenzial für einen Extended-Artikel.
Es ist wichtig, den Leuten klar zu machen, was es bei HDTV zu beachten gibt, welche Formate vorhanden sind (720p/1080i), welche Anschlüsse (HDMI/DVI) benutzt werden, etc. Bei vielen Leuten habe ich das Gefühl, sie rennen in einen großen Elektromarkt, kaufen sich den nächstbesten Plasma-/LCD-Screen und denken, damit sei es getan – aber dem ist leider nicht so. Wer sich jetzt nicht informiert, kauft in zwei, drei Jahren schon wieder ein neues Gerät. Zu meiner Überraschung gibt es heute schon sehr gute HDTV-fähige LCD-Schirme mit 82 Zentimeter Bildschirmdiagonale für etwa 1.300 Euro. An meinen PC Monitor werde ich eine Konsole sicher nicht anschließen.
Durch die neue Technik verspreche ich mir natürlich einiges: 1. Dass das ewige Gelästere der PC-Spieler aufhört – "Iieehhh, was für eine bescheidene Auflösung!" 2. Dass durch die hohe Auflösung endlich auch Aufbau- und Strategiespiele auf den Konsolen erscheinen. 3. Ein weltweiter Standard, der schlechte Portierungen vergessen macht.

Christian Zimmer, via E-Mail

! Auch wir freuen uns auf die nächste, hochauflösende Konsolen-/TV-Generation. Wer Xbox 360 & Co. auf einem HDTV-tauglichen Display gesehen hat, kommt aus dem Staunen nicht mehr heraus – der Qualitätssprung ist wirklich gewaltig. Selbstverständlich gibt's vor dem Start der neuen Videospielsysteme einen (oder mehrere) ausführliche Artikel zu dem gesamten Themenbereich. Da herrscht in der Tat großer Auf- und Erklärungsbedarf.

Klein und auch fein?

Als langjähriger Leser hätte ich ein paar Fragen an Euch, die sicher auch andere Gamer interessieren.
1) Bringt Ihr mal einen ausführlichen Test des neuen Gizmondo? Ist es gegenüber der PSP zu empfehlen, was für Vorteile hat es, Spieletests, etc...? Bitte nicht nur einen Kurzbericht, denn ich bin ernsthaft am überlegen, ob das Gerät mit den ganzen Möglichkeiten der PSP (den DS hab ich schon gekauft) vorzuziehen ist. Es sollen ja dieses Jahr über 80 Spiele rauskommen.
2) Als Multiplattform-Magazin fehlen mir seit langem Tests zu Pocket-PC-Spielen. Was der DS als Innovation feiert (Touchscreen), gibt's bei eben genannten Geräten schon lange. Ich denke, die Verkaufszahlen und neuesten Spielentwicklungen zeigen, dass man den PPC nicht stiefmütterlich behandeln sollte. Selbst ältere Gebrauchtgeräte sind schneller als der DS und die Möglichkeiten schier unbegrenzt. Also, warum gibt's darüber bei Euch nichts? Sagt jetzt bitte nicht, dass kein Interesse besteht. PPC gibt's ja bald wie Sand am Meer und die Downloadzahlen beziehungsweise neuen Spiele deuten ja auf größere Verkäufe hin. (...)

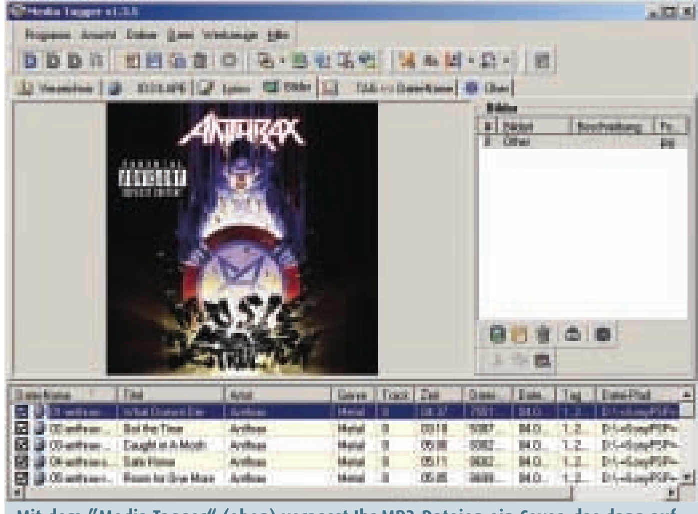
Peter Benz, via E-Mail

! Einen ausführlichen Artikel zum neuen Gizmondo-Gerät findest Du im Handheld-Bereich. Damit sollten alle Deine Fragen beantwortet sein.
Auch wenn Du's nicht gerne hörst: Pocket PCs rangieren zusammen mit Handyspielen bei unserer Leserschaft ganz unten auf der Interessensskala. Außerdem passen die tragbaren Rechner nicht so recht in das Heftkonzept der MAN!AC – im Sinne von "Ihr testet PPCs, warum berichtet Ihr nicht über stationäre PCs?" Wenn es interessante Neuigkeiten aus diesem Videospiele-Randbereich gibt, dann schreiben wir – wie in der Vergangenheit regelmäßig geschehen – auch darüber.

KNOWHOW

Erkundet den Memory Stick!





Mit dem "Media Tagger" (oben) verpasst Ihr MP3-Dateien ein Cover, das dann auf dem PSP-Bildschirm (links) vor jedem Song und dem Ordner erscheint.

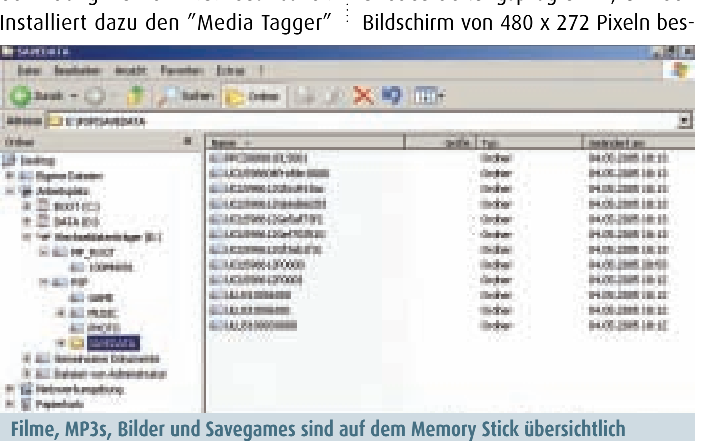
In der letzten MAN!AC haben wir die PSP mit Filmen bestückt, jetzt erforschen wir den kompletten Memory Stick: Nachdem Ihr die PSP mit dem USB2.0-Anschluss Eures PCs verbunden und das Handheld auf USB-Modus geschaltet habt, erscheint die Speicherkarte als Wechsellaufwerk im Explorer. Formatiert einen neuen Stick über die PSP-Benutzeroberfläche, die alle nötigen Verzeichnisse für Euch anlegt.

Musik: MP3-Dateien kopiert Ihr in den Ordner "\PSP\MUSIC", für komplette Alben dürft Ihr auch Unterordner erstellen. Die Lieder lassen sich mittels eines kostenlosen PC-Tools auch mit Logos ausstatten, dann erscheint auf dem PSP-Bildschirm vor dem Song-Namen z.B. das Cover. Installiert dazu den "Media Tagger" von www.mediatagger.zde.cz und klickt Euch mit dem eingebauten Browser in Euer MP3-Verzeichnis. Unten lassen sich nun die einzelnen MP3-Stücke anwählen: Im Fenster "ID3" bearbeitet Ihr Tag-Daten, unter "Bilder" fügt Ihr das Logo hinzu – vergesst nicht zu speichern!

Bilder: Eure Schnappschüsse speichert Ihr im Verzeichnis "\PSP\PHOTO", auch hier dürft Ihr Unterordner erstellen. Kluge User modifizieren ihre Fotos aber vorher mit einem Bildbearbeitungsprogramm, um den Bildschirm von 480 x 272 Pixeln besser auszunutzen. Mit kostenlosen Tools könnt Ihr auch Word-Texte wie Ebooks oder Notizen auf den PSP-Screen bringen: Schaltet das Seitenformat auf 30 x 17 cm und wandelt den Text mit dem „Paperless Printer" (http://rarefind.com) in JPG-Dateien.

Spielstände: Eure Savegames findet Ihr unter "\PSP\SAVEDATA", die Namen sind aber sehr kryptisch – leichter spürt Ihr einzelne Spielstände über das 'Speicherdaten-Dienstprogramm' der PSP auf: Wählt dort den gewünschten Eintrag anhand der praktischen Bildübersicht und kopiert Ihn mittels Dreieckstaste direkt auf einen anderen Memory Stick.

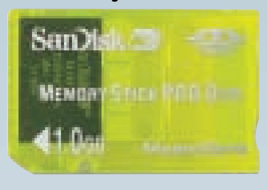
Filmvorschau: Für Filme legt die PSP-Oberfläche kein Verzeichnis an, das macht Ihr entweder mit der Software "PSP Video 9" (MAN!AC 06/05) oder manuell. Der Pfad lautet "\MP_ROOT\100MNV01", hier sind keine Unterverzeichnisse erlaubt. Ihr dürft aber auch den Filmen eigene Logos verpassen: Speichert einfach ein JPG-Bild mit der Auflösung 160 x 120 Pixel und benennt es mit dem Namen der THM-Datei, die dem gewünschten MP4-Film beiliegt. oe



Filme, MP3s, Bilder und Savegames sind auf dem Memory Stick übersichtlich geordnet: Die Namen der Spielstände (Bild) gerieten allerdings sehr kryptisch.

Farbige Memory Sticks

Schon jetzt verkauft SanDisk Speicherkarten speziell für Spieler: Der "Memory Stick Pro Duo Gaming" kommt in vier Farben und fasst 128 MB bis ein Gigabyte (Bild). Auf letzteren passen etwa drei 90-Minuten-Filme, bei www.zarsen.de zahlt Ihr 115 Euro.



Action Replay für PSP

Auch auf dem Sony-Handheld dürft Ihr schummeln: Zum Release verkauft Datel das "Action Replay MAX for PSP". Das Mogelkit umfasst Windows-Software, USB-Kabel und 64MB-Memory-Stick, den Ihr mit Powersaves von CD oder Homepage bespielt. Das praktische Zubehör soll rund 30 Euro kosten.



Knowhow-Themen im Überblick

2.1 Subwoofer System

Bigbens günstiges Soundsystem kommt mit würfelförmigem Mini-Subwoofer und zwei kleinen Satelliten daher. Anschluss finden Konsolen oder PC mit den mitgelieferten Cinch-Klinke-Adaptern. Nur Lautstärke und Bass lassen sich am kompakten Subwoofer einstellen. Leider wurde auch eine Kopfhörerbuchse eingespart. Bei 16 Watt Gesamtleistung darf man daneben natürlich keine Soundwunder erwarten. Das System bietet eindeutig zu wenig Bassleistung und zeigt sich zu hochtonlastig. Der mäßige wie auch klangverfälschte Sound kann nur anspruchslose Zocker mit kleinem Geldbeutel überzeugen. Alle anderen legen lieber ein paar Mücken drauf und holen sich besser ein stimmigeres Einsteigersystem – z. B. Logitechs X-230 für 45 Euro.

Hersteller:	Bigben
System:	PS2, Xbox, Gamecube
Preis:	ca. 20 Euro

An allen Enden gespart: Der sehr günstige Preis kann nicht über Soundschwächen, mangelnde Leistung und sehr wenige Anschlüsse hinwegtäuschen.

MAN!AC Wertung ✔✓✓✓✓

Mini Pad Platinum

Rekordverdächtig: Das vielleicht winzigste Pad der Welt ist 20% kleiner als das Gamecube-Original und passt wohl nur in Kinderhände. Die Bedienung der Sticks ist etwas leichtgängig, während das fuzzelige Steuerkreuz kaum zu handhaben ist.

Hersteller:	Bigben
System:	Gamecube
Preis:	ca. 15 Euro

Nur für kleinste Hände: Das silberne Pad bietet die volle Funktionalität des Originals, zeigt aber Schwächen beim minimalistischen Digi-Pad.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✓✓

Gamepad Converter

Wer das ergonomische PS2-Pad nicht mehr aus der Hand legen will, kann aufatmen: Mit Bigbens Dreifach-Adapter findet das gute Stück Anschluss an Xbox, Gamecube und via USB auch den PC. Sollte es bei Letzterem haken, sorgen mitgelieferte Treiber für volle Funktion. Ansonsten gilt das Motto: Plug'n'-Play. Die R1- und L1-Tasten des PS2-Pads werden an der Xbox zu schwarzem und weißem Button umfunktioniert – auf dem Gamecube mutieren sie zur Z-Taste.



Hersteller:	Bigben
System:	Xbox, Gamecube, PC
Preis:	ca. 15 Euro

Sehr praktischer Pad-Adapter, der das Zocken an Xbox, Gamecube und PC mit dem PS2-Controller ermöglicht. Multi-Konsoleros sparen sich so den Kauf von neuen Pads.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔



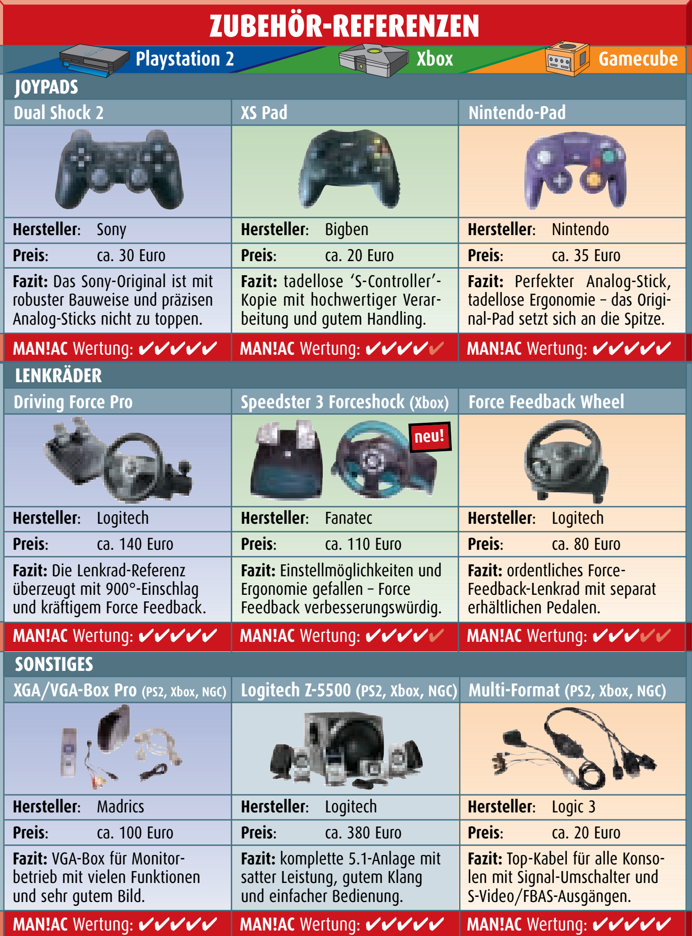
Speedster 3 Forceshock

Mit unendlicher Verspätung, aber fast zeitgleich zu "Forza Motorsport" erscheint das erste Force-Feedback-Lenkrad für die Xbox. Das Gerät gleicht, abgesehen von der Farbe, nahezu dem PS2-Pedant. So finden sich immer noch zwei Schaltwippen, eine eingebaute Oberschenkelhalterung und eine mäßige Tischbefestigung. Zusätzlich wurde das Steuergerät mit zwei Schächten für Memory Cards bzw. Headsets ausgestattet. Das Rad bietet ca. 240° Lenkeinschlag sowie viele Einstellungen wie 'Dead Zone', Sensibilität, Lenkwiderstand und Force-Feedback-Stärke. Ebenso lassen sich voreingestellte Setups für die "Race Driver"-Serie, "Need for Speed" und "Forza Motorsport" abrufen. Jedoch wird hier nur der Rumble-Effekt in Lenkwiderstand umgesetzt. So ist es durch das 'unechte' Force Feedback nicht möglich, nach Gefühl zu fahren. Logitechs Driving Force (Pro) auf der PS2 steuert sich da weit präziser und 'erfühlbarer'. Die Stärke des Force-Feedbacks kann im Vergleich auch nicht mithalten, reicht aber trotzdem aus. Die Pedale reagieren erst nach etwas Druck, bieten aber lange Wege – die Fußhebel kratzten an unserem Testmuster jedoch. Dennoch: Mangels Alternativen und dank massig Einstellungen ist das 'Forceshock' die erste Wahl für Xbox-Raser.

Hersteller:	Fanatec
System:	Xbox
Preis:	ca. 110 Euro

Solides Xbox-Lenkrad mit vielen Einstellmöglichkeiten, aber etwas wackeliger Tischbefestigung. Das unechte Force Feedback bietet leider zu wenig Rückmeldung zur virtuellen Fahrbahn.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✓



ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2 | Xbox | Gamecube

JOYPADS		
Dual Shock 2	**XS Pad**	**Nintendo-Pad**
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔
LENKRÄDER		
Driving Force Pro	**Speedster 3 Forceshock (Xbox)** neu!	**Force Feedback Wheel**
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Fanatec	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 140 Euro	**Preis:** ca. 110 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback.	**Fazit:** Einstellmöglichkeiten und Ergonomie gefallen – Force Feedback verbesserungswürdig.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✓✓
SONSTIGES		
XGA/VGA-Box Pro (PS2, Xbox, NGC)	**Logitech Z-5500 (PS2, Xbox, NGC)**	**Multi-Format (PS2, Xbox, NGC)**
Hersteller: Madrics	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Logic 3
Preis: ca. 100 Euro	**Preis:** ca. 380 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro
Fazit: VGA-Box für Monitorbetrieb mit vielen Funktionen und sehr gutem Bild.	**Fazit:** komplette 5.1-Anlage mit satter Leistung, gutem Klang und einfacher Bedienung.	**Fazit:** Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔

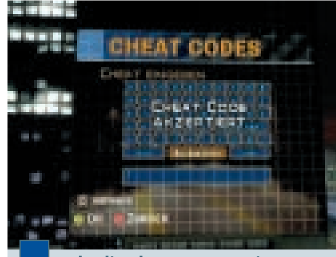


LAST RESORT

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Cheat-Codes:
Im Hauptmenü des Proll-Rasers könnt Ihr unter 'Optionen' die Cheat-Funktion auswählen. Unsere Liste verrät Euch, welche Passwörter eine Wirkung haben. Diese lassen sich sowohl in der Xbox- als auch der PS2-Version benutzen.

Poly-Legierung
haveyouseenthisboy
Flammenkopf
trythisathome
kein Schaden
ontheroad
Kürbiskopf
getheadk
Schneemannkopf
getheadm
Hasenohren
getheadl
Gelber Smiley
getheadj
Special: Agro
dfens
Special: Roar
Rjnr
Special: Zone
allin
alle Städte
roadtrip
ein Dollar mehr aufs Konto
kubmir
ein Dollar runter vom Konto
rimbuk
Konto maximal gefüllt
scrooge



PS2 Gebt die Cheats erneut ein, um sie wieder zu deaktivieren.

AREA 51

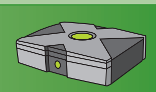
'Gray'-Avatare:
Insgesamt vier verschiedenfarbige 'Gray'-Avatare (Aliens für den Multiplayer-Modus von "Area 51") könnt Ihr freischalten, indem Ihr die Kampagne im harten Schwierigkeitsgrad durchspielt. Den erhaltet Ihr, wenn Ihr die normale Stufe erfolgreich beendet habt.

Haie mit Kanonenköpfen:
Austin Powers lässt grüßen: Schlagt Euch beim Level 'The Grays' in den vierten Raum durch, wo Ihr von einem Fenster aus die Schienen der Monorail seht. Benutzt hier den Computer, um die Bahn zu aktivieren. Jetzt könnt Ihr auf den Gleisen aus dem Level laufen. Am Ende kommt ein Raum, in dem Euch Haie mit Maschinengewehren auf den Köpfen ans Leder wollen. Macht Jagd auf die schießwütigen Biester. Nach drei erlegten Fischen dürft Ihr eine Unzahl von Goodies einsammeln, während Ihr auf den Schienen zurücklauft. Habt Ihr diese verlassen, solltet Ihr nicht versuchen, zurückzukehren: Es wäre Euer sicherer Tod.

Bessere Alien-Granaten:
Im Level 'Leben oder Tod' liegt in der Aufzugkabine zu Beginn ein verstorbener Soldat. Durchsucht den armen Tropf. Er trägt einen kleinen Schlüssel bei sich. Damit lassen sich alle kleinen Schränke des Levels öffnen. In einem der Schließfächer liegt ein Chip, der die Alien-Granaten zu Suchraketen umfunktioniert.

Alien Blickwinkel:
Bevor eine Zwischensequenz in Spielgrafik startet, könnt Ihr auf dem Digi-Pad nach oben drücken. Jetzt seid Ihr im Mutanten-Modus und seht auch die erzählte Handlung aus der Alien-Perspektive – das funktioniert nicht bei Renderszenen.

UNREAL CHAMPIONSHIP 2 THE LIANDRI CONFLICT



Cheat-Modus:
Pausiert das Spiel und gebt die folgende Kombination ein: Haltet beide Schultertasten gedrückt und betätigt dann die weiße Taste. Ein Cheat-Menü erscheint, in dem Ihr komfortabel einige nützliche Schummeleien aktiviert.

Charaktere:
Erledigt die aufgelisteten Aufgaben, um diverse Bonus-Charaktere freizuschalten:

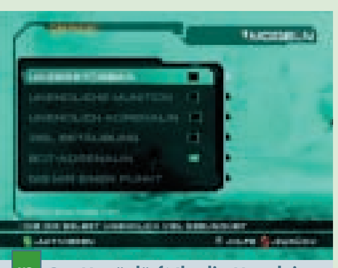
Brock
Laurens Tournament-Teil beenden
Devastation
besiegt sie im Campaign-Modus
Gorge
beendet Malcolms Tournament-Teil
Malcolm
gewinnt ein Spiel gegen menschliche Gegner in jedem Spiel-Modus
Raiden
erledigt alle 15 Challenges
Selket
beendet Ascension Rites
Torgr
beendet Szalors Tournament-Teil

Bots:
Auch diverse Bots könnt Ihr aktivieren, indem Ihr bestimmte Stufen in den unterschiedlichen Spielmodi und Leiter-Matches erreicht.

Apophis
erreicht Stufe 16 in Ascension Rites
Calypso
erreicht Stufe 5 in Malcolms Turnier
Corrsion
erreicht Stufe 2 in Anubis' Turnier
Darius
erreicht Stufe 3 in Szalors Turnier
Hyena
erreicht Stufe 7 in Ascension Rites
Jackhammer
erreicht Stufe 5 in Arclites Turnier
Judas
erreicht Stufe 4 in Saphires Turnier
Korig
erreicht Stufe 3 in Raptors Turnier
Kraag
erreicht Stufe 3 in Laurens Turnier
Memphis
erreicht Stufe 5 in Brocks Turnier
Mirage
erreicht Stufe 5 in Sobeks Turnier
Nephtys
erreicht Stufe 6 in Gorges Turnier
Syzygy
erreicht Stufe 5 im Devastation-Turnier

Mutatoren:
Für Änderungen am gesamten Spielprinzip, den sogenannten 'Mutatoren', müsst ihr die folgenden Kämpfe bestehen.

Adrenaline Jumps
Lauren Stufe 2, Selkt Stufe 3
Announce Power-Ups
Raptor Stufe 8
Doppel-Adrenalin
Anubis Stufe 7, Gorge Stufe 7, Lauren Stufe 7, Raiden Stufe 7, Raptor Stufe 7, Selket Stufe 7, Sobek Stufe 7, Szalor Stufe 7,
Quad-Jump
Ascension Rites Stufe 8
Arclite Stufe 8


XB Per Menü dürft Ihr die Mogeleien bequem an- und ausschalten.

STAR WARS EP. 3 DIE RACHE DER SITH

Passwörter:

Im Optionsbildschirm des neuen Mach(t)werks von LucasArts könnt Ihr eine Cheat-Eingabe nutzen. Mit den im folgenden aufgelisteten Passwörtern überspringt Ihr die frustigen Stellen des Spiels.

NARSHADDAA
alle Bonus-Missionen freigeschaltet
AAYLASECURA
Konzept-Zeichnungen freigeschaltet
TANTIVEIV
alle Duell-Arenen freigeschaltet
ZABRAK
alle Duell-Spieler freigeschaltet
JAINA
alle Jedi-Kräfte und Macht-Moves
COMLINK
alle Filmszenen freigeschaltet
BELSAVIS
Schnellregeneration von Gesundheit und Macht
KORRIBAN
Story-Missionen freigeschaltet
SUPERSABERS
Superschwert-Modus
071779
winzige Droiden
KAIBURR
unendlich Macht
XUCPHRA
unendlich Gesundheit

Kampftipps, zum ersten:

Ihr solltet niemals mehr als eine Kombo mit der **Y**- (Xbox) bzw. ▲ (Ps2)-Taste ausführen, sonst bekommen Eure Gegner die Möglichkeit für Konterattacken. Spurtet mit angezogener linker Schultertaste durch die Levels, um möglichst alle Attacken zu blocken und greift standardmäßig mit Einzel-Kombos an.

Kampftipps, zum zweiten:

Duelle gegen Endgegner verlangen Euch etwas mehr Tastengeschick ab. Wie gehabt müsst Ihr zunächst die Attacken Eures Gegners mit der linken Schultertaste blocken. Eigene Angriffe solltet Ihr nur von der Seite oder von hinten vortragen. Dazu betätigt ihr bei gehaltener Block-Taste den Sprung-Knopf. So gelangt Ihr mit schnellen Seitschritten in die Flanke Eures Antagonisten. Greift dann mit der obigen Taktik an.

FORZA MOTORSPORT

Freischaltbare Autos:

Eine große Anzahl an Vehikeln könnt Ihr Euch in "Forza Motorsport" umsonst verdienen. Unserer Liste entnehmt Ihr, welche Autos Ihr als Belohnung für welche Rennen erhaltet. In schwarzer Schrift ist jeweils die Kampagne angegeben.

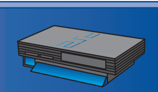
Etappenrennen

Chevrolet Corvette Stingray 427
American Muscle Challenge
Honda VIS Racing Integra Type-R
Tuner Face Off
Mazda AB Flug RX-7
Superstreet Face Off
Mitsubishi Lancer Evolution VIII FQ-330
Front-Engine RWD Event
Nissan Skyline GT-R V Spec II
Club Skyline Event
Porsche 911 GT2
Club 911 Event
Subaru Impreza WRX STi Spec-C (J)
Rallisport Face Off
Toyota APR Performance Celica GTS
All-Wheel-Drive Event
Toyota Border MR2 Turbo T-bar
Front-Wheel-Drive Event
Toyota VIS Racing MR2 turbo T-bar
Mid-Engine Event

Rennserien

Acura #42 RealTime Racing NSX
Club NSX Event
Audi #1 Infineon R8
European R-P1 Open
Chevrolet #73 Corvette Z06
North American R-GT Open
Chevrolet #3 IMSA Corvette C5-R
All-American Face Off
Dodge #22 Viper Competition Coupe
Class R-GT Championship
Ferrari #12 Risi Competizione F333SP
Class R-P1 Championship
Ferrari #88 IMSA 550 Maranello
Class S Championship
Ferrari Dino 246 GT
Class C Championship
Ford GT40
Ultra-Lights Challenge
Ford Shelby Mustang GT-500KR
Class D Championship
Nissan #32 R390 GT1
Asian R-GTS Open
Pagani #17 IMSA Zonda GR0
Class A Championship

TEKKEN 5



Bonus-Charaktere:

Freischaltbare Kämpfer gehören traditionell zur "Tekken"-Serie. Der folgenden Liste entnehmt Ihr, welche Prügelknaben Ihr durch welche Aktion aktiviert.

Anna Williams
Story-Modus zweimal gewinnen
Baek
Story-Modus dreimal gewinnen
Bruce Irvin
Story-Modus viermal gewinnen
Devil Jin
"Devil Within" beenden oder 200 Matches gewinnen
Ganryu
Story-Modus, Battle-Modus oder Time-Attack-Modus sechsmal gewinnen
Heihachi
Story-Modus, Battle-Modus oder Time-Attack-Modus achtmal gewinnen
Kuma
Story-Modus, Battle-Modus oder Time Attack-Modus fünfmal gewinnen
Ling
50 Versus-Matches gewinnen, rechte Schlagtaste zum Aktivieren
Mokujin
Story-Modus, Battle-Modus oder Time-Attack-Modus siebenmal gewinnen
Roger Jr.
Story-Modus mit Kazuya durchspielen
Wang Jinrei
Story-Modus oder Time Attack fünfmal mit unterschiedlichen Charakteren gewinnen

Eddie Gordo:

Den sympathischen Kapoeira-Knilch dürft Ihr auswählen, wenn Ihr sämtliche Kostüme für den 'Custom'-Modus gekauft habt.

Jinpachis Theater-Modus:

Jinpachis Film bewundert Ihr im Theater-Modus, wenn Ihr mit einem beliebigen Charakter im Story-Modus gegen ihn verliert und ein Game Over 'verdient'.

Mokujins Musik:

Haltet vor einem Kampf mit Mokujin das Digi-Pad nach unten. Jetzt klingen die Schlaggeräusche des Wurzelsepps passend nach Holz.

Asukas Schulmädchenreport:

Kauft Asukas Extra-Kostüm im 'Custom'-Modus. Das Teil schlägt mit stolzen 500.000 $ zu Buche. Dafür bekommt Ihr zwei Outfits zum Preis von einem: Mit ● aktiviert Ihr bei der Spielerauswahl Asuka im schwarzen Geisha-Outfit. Mit ▲ dagegen schlüpft die quirlige Göre in ihren Schulmädchen-Dress.

Star Blade:

Die Sternenklinge müsst Ihr im 'Devil Within'-Minispiel freischalten. Im ersten Raum von Stage 4-2 entdeckt Ihr unter dem höheren Sims eine zerbrechliche Wand. Mit Devil Jin könnt Ihr diese mit **L1+** ■ zertrümmern. Im Raum dahinter entdeckt Ihr schließlich das 'Star Blade'-Raumschiff. Sammelt es auf und beendet die vierte Stage.

Arcade History:

Haltet im Startbildschirm für das 'Arcade History'-Spiel die Select-Taste gedrückt. Jetzt könnt Ihr diverse Modifikationen bei den älteren Spielen vornehmen. Zum Beispiel ist die Zahl der Runden veränderbar oder Ihr schaltet bestimmte Geheimcharaktere frei.

'Ribbit Ribbit':

In der 'Secret Garden'-Stage hoppeln immer mal wieder Frösche durchs Bild. Mit etwas Übung könnt Ihr Euren Opponenten so in die Luft schlagen, dass er auf einer grünen Warzenkröte landet. Der Frosch ist dann Matsch und sein Geist steigt zum Himmel auf.

Geheime Law-Sequenz:

Um eine kurze Szene mit Marshal Law zu bewundern, müsst Ihr im Story-Modus absichtlich gegen Paul verlieren.

Arcade-Modus

Wenn Ihr Probleme im Arcade-Modus habt, solltet Ihr das Spiel abrechen, bevor Ihr die zweite Runde verliert. So müsst Ihr keine Einbußen an Erfahrungspunkten oder Degradierungen hinnehmen.

BOKTAI 2: SOLAR BOY DJANGO



Status-Codes:
Benutzt die folgenden Codes am Anfang von "Boktai 2". So könnt Ihr Euren Status aus dem ersten Teil des Action-Adventures übernehmen.

Berserker:
0C=c-j21 2p8qg0:Z 5#7lmnCw N#1+3+Mc

Dark Boy:
h9bfvCgX =>@Hf3>- 9Sm^0smm nCw86jmJ

Gunmaster:
X5zw6j>h MY^qg/:Z 5#7lmnCw N#lwz=Mc

Queen:
NzWQndfdK F!K8^w#1 /8j48znC wN#lmJ:1

Bauer:
DF74Lj@p =-_7yTsk 4+dlmnCw N#lmJ:Mc

Solar Boy:
>W+Jdj-c 0^^qgs7G 5#Mv8yCw N#lmJ:Mc

Solar Boy (Alternativ):
NSf#fj4L 1-^qMs7G 5#Mv8yCw N#lwJ:Mc

Trigger of Soul:
N0#:7j@B -F_q^::Z 5#7lmnCw N#lwM=Mc

Trigger of Soul 2:
D??:7j@G -F_q^::Z 5#7lmnCw N#lwM=Mc

Crossover-Auswahl:
Gebt den folgenden Code in der 'Link'-Sektion von "Boktai 2" ein. Das öffnet die 'Crossover'-Kampfauswahl.
L R L R L L R R R R L L Select Start Select Start

Embleme:
Mit Emblemen könnt Ihr neue Waffen-Fähigkeiten freischalten oder die Kraft Eures Totmachers verstärken. Folgt den Anweisungen unserer Liste, um Euch diverse Wappen zu verdienen. Ihr müsst Euch allerdings bei den Waffengattungen für ein Extra entscheiden.

Club Emblem
Hammer-Skill maximal mit Smith reden



GBA Die Passwörter sind ellenlang, macht bloß keinen Tippfehler!

Diamant Emblem
Speer-Skill maximal mit Smith reden

Heart Emblem
Faust-Skill maximal mit Lita reden

Joker Emblem
Gun-Skill maximal mit Sabata reden

Spade Emblem
Schwert-Skill maximal mit Smith reden

Solid Snake der Trödler:
Im 'House of Time' findet Ihr Solid Snake, der sich in die Welt von "Boktai" verirrt hat. Rettet den armen Schleichmeister und er beginnt seine zweite Karriere als Kistenverkäufer. In der Mall liefert Euch der Ex-Spion nach seiner Rettung sogenannte 'Blindboxes'. Diese Überraschungspakete enthalten zufällige Items. Ihr könnt deren Qualität verbessern, indem ihr den Kisten ein Upgrade verpasst. Habt Ihr das Spiel einmal durchgespielt sowie sämtliche Titel errungen, bekommt Ihr bessere Blindboxes, die exquisite Items enthalten. Sprecht mit Solid, um die Reihenfolge der Items zu erfahren.

Freischaltereien:
Einige Bonus-Features und Minispiele erwarten fleißige Solarknaben, die folgende Anforderungen ohne zu murren erfüllen.

Wallpaper und Status-Bildschirm
beendet das Spiel

Mäusejagd-Minispiel
beendet das Spiel zweimal

Megamans Buster
erledigt Mega Mans Quest. Die Belohnung findet Ihr in der linken Kiste.

PET Item
spielt "Boktai 2" einmal durch

Sound Test
füllt das Photo-Album

Sabata als Multiplayer-Charakter
besiegt den Spiral-Turm

Mega Man Rüstung
gewinnt beim Crossover-Kampf

Der Solarbaum:
Nachdem Ihr das Spiel einmal durchgezockt habt, könnt Ihr beim Bibliothekar Euren Sol-Wert erfragen. Je nach erreichtem Wert belohnt Euch der Solar-Baum mit feinen Köstlichkeiten. Für die erste Stufe benötigt Ihr 86399 Sol. Am Schluss winkt die Sonnenrüstung!



MX VS. ATV UNLEASHED

Passwörter:
Im Optionsmenü gebt Ihr die folgenden Passwörter ein, um diverse Extras freizuschalten:

BROKEASAJOKE
1.000.000 Punkte
WARDROBE
sämtliches Werkzeug
LEADFOOT
alle Maschinen
WANNABE
alle Fahrer
minimoto
50ccm-Motorräder
huckit
alle Freestyle-Areale
toolazy
alles Freischalten

MONSTER HUNTER

Item-Kombinationen:
Pausiert Euer Spiel und kombiniert die Gegenstände aus unserer Liste für das gewünschte Ergebnis.

Ancient Potion
Kelbi Horn + Immunizer
Antidote
Antidote Herb + Blue Mushroom
Antidote Flute
Flute + Antiseptic Stone
Antidote S
Antidote Herb + Huskberry
Antiseptic Stone
Earth Crystal + Bitterbug
Armor Flute
Mega Armorskin + Med Monster
BoneArmor S
Huskberry + Armor Seed
Armorskin
Catalyst + Armor Seed
Arrowana Bait
Cricket + Bugbopper
Bomb Material
Sap Plant + Stone
Catalyst
Honey + Bitterbug
Clust S Lv1
Huskberry + Bomberry
Clust S Lv2
Sm Bone Husk + Wyvern Claw
Clust S Lv3
Lg Bone Husk + Scatterfish
Crag S Lv1
Huskberry + Burst Arrowana
Crag S Lv2
Sm Bone Husk + Burst Arrowana
Crag S Lv3
Lg Bone Husk + Bomb Arrowana
Demon
DrugCatalyst + Power Seed
Demon Flute
Mega Demondrug + Med Monster Bone
Demon S
Huskberry + Power Seed
Disk S
Huskberry + Diskstone
Dragon S
Lg Bone Husk + Dragon Seed
Drugged Meat
Raw Meat + Sleep Herb
Dung Bomb
Bomb Material + DungDung
Dung S
Dung + Huskberry

trocade • Apple II • Atari VCS 2600 • Commodore Pet • Interton VC 4000 • Philips G7000 • Atari 800 • Mattel Intellivision • MB Microvision • Commodore VC 20
evision • IBM PC • NEC PC-88/98-Serie • Sinclair ZX-81 • Texas Instruments TI99/4a • Acorn BBC B • Atari 5200 • Colecovision • Commodore C 64 • Creati
Arcadia 200 … G 2650 • Sinclair Spectrum • Nintendo Famicom • Sega SG-1000 • Sony Hitbit • Amstrad
acintosh • Atari 7800 • Commodore C 64SX • Philips G7400 • Atari ST • Atari XE • Commodore 128 • Commodore Amiga • Nintendo Entertainment System • Sha
n • NEC PC-Engine • Sega Master System • Sharp X68000 • Sega Mega Drive • Atari Lynx • NEC SuperGrafx • Nintendo Game Boy … 000 • Com
Fujitsu FM-Towns • NEC PC-Engine GT • Nintendo Super NES • Sega Game Gear • SNK Neo Geo • NEC PC-Engine Du … a Mega CD
ve • JVC Wondermega • Atari Jaguar • Commodore CD 32 • Panasonic 3DO • Philips CD-i • Goldstar Syste … • Sega 32X
t • Sega Multimega • Sega Saturn • SNK Neo Geo CD • Sony Playstation • Hitachi Hi-Saturn … Nintendo 6
om • Sega Dreamcast • SNK Neo Geo Pocket • Bandai Wonderswan • Sony Playstation … Gamepark

Online-Bestellungen unter
www.maniac.de/gameplan

Die Zeit ist reif für einen neuen GAMEplan

Sharp X68000

Sega SG-1000

PC-Engine LT

Sega Dreamcast CX-1

Game Boy Advance SP Famicom Edition

GAMEplan.

Spielkonsolen und Heimcomputer 1972 - 2005

Zweite stark erweiterte Auflage

Von Atari zu Sega, vom Apple zum Sony PSP: Die Geschichte der Videospiele in ausführlichen Kapiteln, Tabellen und über 600 exklusiven Fotos

GAMEplan 1.5 Spielkonsolen und Heimcomputer 1972 - 2005

Winnie Forster

Vom Atari-Telespiel zum PSX-„Home Server", vom C-64 zum Nintendo DS: Nach dem ersten Buch der Spielkonsolen und Heimcomputer erscheint die auf 224 Seiten erweiterte, zweite Auflage des führenden Nachschlagewerks zur Geschichte und Technik der Computer- und Videospiele; dem Buch für alle, die nicht nur manchmal, sondern seit Jahren spielen und sammeln.

Über **400** Geräte im Überblick: Fast alle Kapitel der ersten Auflage wurden kräftig erweitert, dazu kommen neue Kapitel und Fotos zu den prominentesten japanischen Computer-Familien von Fujitsu, NEC und Sharp, europäischen Exoten (Oric-1, Enterprise & Co.) und vergessenen Konsolen der 8-Bit-Ära (Creativision, Adventurevision, Hanimex). Neben den Technologien der DVD-Frühzeit (z.B. Nuon) enthält die zweite Auflage Kapitel zur jüngsten Handheld-Generation, zu Gamepark GP32, Nokia N-Gage, Nintendo DS und Sony PSP.

74 durchgehend farbige Kapitel beschreiben die wichtigsten amerikanischen, japanischen und europäischen Hardware-Familien von 1972 bis 2005: Dazu Facts und Zahlen in Info-Kästen sowie eine ausführliche Beschreibung aller Nachfolger und Varianten. Reist durch die Videospiel-Epochen – von der 4-Bit-Urzeit bis in die DVD- und Breitband-Zukunft. Anhänge vergleichen die technischen Daten, verraten Hersteller, Erscheinungsjahr und Gebrauchtwert.

Wer den kompletten Durchblick will, der braucht diesen Schmöker!

Zweite, stark erweiterte Neuauflage:
fadengebunden, 224 Seiten mit über 600 Fotos und farbigen Abbildungen, Format 17x24 cm ISBN 3-00-015290-3

Händleranfragen an gameplan@maniac.de

Zahlungsbedingungen

Deutschland: Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich. Die Versandkostenpauschale beträgt 3,20 Euro - egal wieviele Bücher Ihr bestellt.
Ausland: Warenwert zzgl. 5,20 Euro Versandpauschale nur per Vorkasse

Bestellformular (bitte an der gestrichelten Linie ausschneiden – passt genau in einen Fensterbriefumschlag)

ABSENDER (BITTE DRUCKBUCHSTABEN)

NAME, VORNAME ____________________

STRASSE, NUMMER ____________________

PLZ, WOHNORT ____________________

DATUM, UNTERSCHRIFT ____________________

An die
Cybermedia GmbH
MAN!AC-Shop
Wallbergstraße 10

86415 Mering

Bestellschein

☐ **Exemplar(e) von „Spielkonsolen und Heim-Computer" zum Stückpreis von €24,80 (zzgl. €3,20 Versand).**

☐ Exemplar(e) von „Joysticks" zum Stückpreis von €17,80 Euro (zzgl. €3,20 Versand).

JOYSTICKS zeigt die besten und die coolsten Controller aus 30 Jahren Computer- und Videospielgeschichte. Vom Atari-Stick über die Pads von Sony und Nintendo bis zu den Präzisionsgeräten der Gegenwart. **JOYSTICKS** bringt jeden Spieler zum Staunen und Schmunzeln.

ACHTUNG: BITTE STETS BANKVERBINDUNG ANGEBEN!

KONTOINHABER ____________________

KONTONUMMER ____________________

BANK ____________________

BANKLEITZAHL ____________________

Es war einmal...

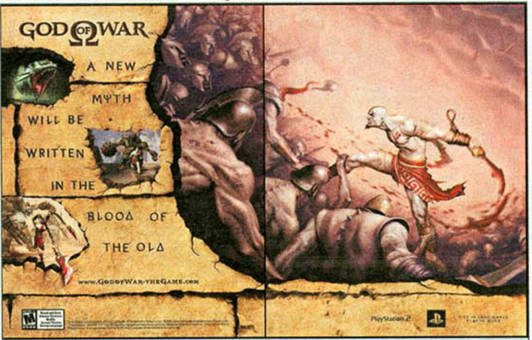
MAN!AC VOR 10 JAHREN



Die Rückkehr der Zensoren erschütterte zahlreiche Spiele-Magazine. Staatsanwälte hatten es auf Magazine, die 'gewaltverherrlichende' Spiele propagieren, abgesehen. Auch die MAN!AC kam nicht ungeschoren davon. Doch das Problem der Gesetzesvertreter war, dass von den sieben beanstandeten Titel sechs nie der Bundesprüfstelle vorgelegt wurden. Mitbewerber reagierten hysterisch, die MAN!ACs blieben cool und standen ohne Zensur in den Kiosken. Auch heute ist die Indizierungssituation nicht weniger grotesk. Ego-Shooter wie "Doom 3" landen nicht auf dem Index, während vertikale Old-School-Ballereien wie "Flying Shark" oder Segas Beat'em-Up-Oldie "Golden Axe" trotz Comic-Optik und Detailarmut auf der Liste ihr Dasein fristen.

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Schade: In etlichen US-Magazinen wirbt der Playstation-Hersteller mit seinem brachialen Abenteuer, während sich Sony Deutschland gegen eine Veröffentlichung entschieden hat.

DAS LETZTE...



Das positive und malerisch inszenierte "Okami" wurde von amerikanischen Redakteuren zum besten Playstation-2-Spiel der Messe gewählt. Die MAN!ACs wünschen sich, dass sich auch die Käufer auf dieses gegen den Strom schwimmende Highlihght einlassen.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Stephan Freundorfer (sf), David Mohr (dm), Robert Bannert (rb)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)

Abo-Service
Hotline 089/85709155, E-Mail: maniac@acxiom.com
Abocoupon siehe Seite 122
Nachbestellungen
im Internet unter www.maniac.de und auf Seite 122

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Perfect Dark Zero" © Microsoft
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

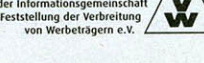
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

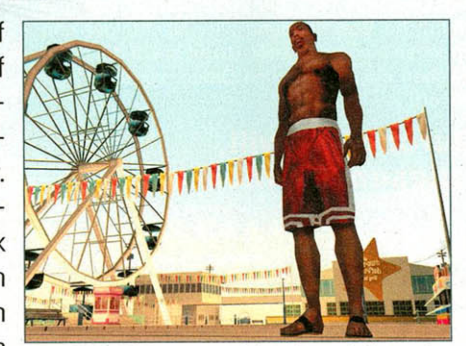
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



NEXT TIME 08/2005

Sommerloch? Das war einmal! Denn kaum fallen auf E3-Messe die Vorhänge, läuft der Spielenachschub auf Hochtouren: Import-Fanatiker freuen sich auf das intergalaktische Abenteuer **Advent Rising**. Rollenspieler-Fans stürzen sich auf das **Namco X Capcom**-Preview. Im Testfeld reißen sich dutzende Titel um heiß begehrte MAN!AC-Awards: **Killer 7** trumpft mit schriller Optik und skurriler Story auf. Batman befreit Gotham City in **Batman Begins** von üblen Ganoven und Eichhörnchen Conker ballert sich durch **Conker: Live & Reloaded**. Ein dickes Plus: **16 Seiten Extended**.



CJ macht auf dicke Hose: Auf der Xbox rockt der Rockstar-Superstar in "GTA: San Andreas" mit fetter Optik, krassen Video-Mitschnitten und Ghetto-Liebe.

Auf der MAN!AC-DVD:

Monströse E3-Nachbetrachtung

Die neue Konsolengeneration steht in den Startlöchern und die aktuellen Videospiel-Maschinen machen sich fit für den Endspurt: Wir zeigen Euch in Ton und Bild ein Füllhorn an Messeimpressionen, dutzende spannende Trailer, etliche sensationelle Previews, eine heiße Messe-Babe-Gallery und vieles mehr.

Sexy Spielhalle

Verschoben aus gutem Grund: Unser zensurverdächtiger Beitrag ist derartig knisternd und erotisch, dass wir die willigen Ladies aus den ausländischen Spielhöllen erst nächsten Monat auf Euch loslassen.

Ab Freitag, den 1. Juli

INSERENTEN

Die Auftraggeber der in MAN!AC geschalteten Endkunden-Händleranzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

DEN HABE ICH GEBAUT! GLAUBST DU ETWA, DU KANNST MICH BESIEGEN?



Bei Forza Motorsport bist du Fahrer und Mechaniker. Dich erwarten über 200 der heißesten Rennwagen, die du dir nur vorstellen kannst. Du hast unzählige Möglichkeiten, um die Fahrzenge zu tunen. Und dir steht es frei, deine aufgemotzten Karren auf Xbox *Live*™ auszufahren und den anderen zu zeigen, wie dein Rennwagen von hinten aussieht. Denn in dieser Welt gilt:

YOU ARE WHAT YOU RACE.







GM

Besuche uns auf www.fmc.tv

it's good to play together